

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
BERBANTU MEDIA PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Biologi

**Oleh**

**ANI YUSNITA  
NPM : 1411060013**

**Jurusan : Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 / 2018**

**\PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
BERBANTU MEDIA PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Biologi

**Oleh**

**ANI YUSNITA**

**NPM : 1411060013**

**Jurusan : Pendidikan Biologi**

**Pembimbing I : DR Yetri, M.Pd**

**Pembimbing II : Akbar Handoko, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 / 2018**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) BERBANTU MEDIA PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Oleh**  
**Ani Yusnita**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah karena dalam pembelajaran pendidik masih belum mampu menghantarkan kepada kemampuan pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian ini menguji coba penerapan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle serta mengetahui pengaruh *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif dengan desain factorial 2x3. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas yang dipilih dengan teknik acak kelas, yaitu peserta didik kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol dan X IPA 2 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model *Direct Instruction*. (2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. (3) terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

**Kata Kunci:** *Creative Problem Solving*, Pictorial Riddle, Kemampuan Pemecahan Masalah, Minat Belajar





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl.LetkolH.Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)783260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE  
PROBLEM SOLVING BERBANTU MEDIA  
PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MINAT  
BELAJAR PESERTA DIDIK**

Nama

Ani Yusnita

NPM

1411060013

Jurusan

Pendidikan Biologi

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Yetri, M. Pd

NIP. 196512151994032001

Akbar Handoko, M. Pd

NIP. 7

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Bambang Sri Anggoro, M. Pd

NIP. 198402282006041004





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTU MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**, disusun oleh: **Ani Yusnita, NPM. 1411060013**, Jurusan: **Pendidikan Biologi**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: Hari/Tanggal: **Rabu, 12 Desember 2018**.

**TIM PENGUJI**

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M. Pd**

Sekretaris : **Ovi Prasetya Winandari, M. Si**

Penguji Utama : **Netriwati, M. Pd**

Penguji Kedua : **Dr. Yetri, M. Pd**

Pembimbing : **Akbar Handoko, M. Pd**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

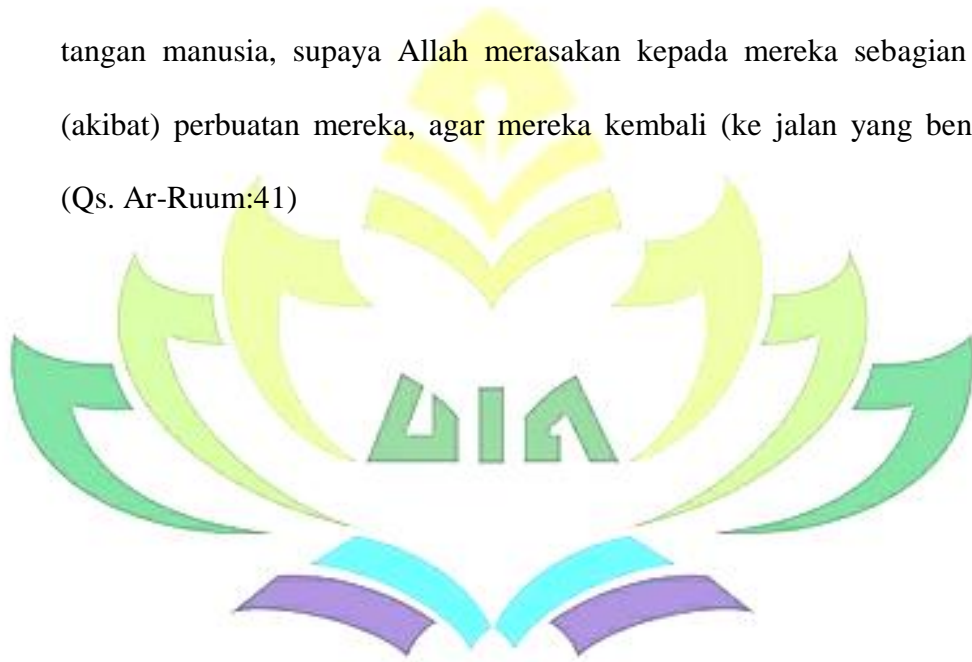
**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.**

NIP. 19560816 198703 1001

## MOTTO

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا  
لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾

Artinya : “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”  
(Qs. Ar-Ruum:41)



## PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, Penulis persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti dan cinta kasihku yang tulus kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Modo dan Ibu Supiyah yang sangat kubanggakan. Yang tidak henti-hentinya selalu mendo'akan untuk keberhasilan penulis, memberikan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis selalu bersemangat dalam menyelesaikan studi.
2. Adikku Ninda semoga kita bisa membuat kedua otangtua kita selalu tersenyum bahagia.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.





## **RIWAYAT HIDUP**

Ani Yusnita merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari bapak Modo dan ibu Supiyah, yang lahir di Gunungsari pada tanggal 28 Maret 1996.

Penulis mengawali pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Gunungsari, kecamatan Ulubelu, kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Ulubelu, kecamatan Ulubelu, kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah Pringsewu. Setelah lulus di SMA Muhammadiyah Pringsewu pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, Segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat beriring salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi uswatun bagi umat manusia. Skripsi ini dikerjakan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas. terselesaikannya skripsi ini tentu tak terlepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam mengikuti pendidikan hingga selesainya penulisan skripsi.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan ibu Dwijowati Asih Saputri, M.Sc selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Yetri, M.Pd dan bapak Akbar Handoko, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan serta arahan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas selama di bangku kuliah.
5. Pimpinan perpustakaan beserta karyawannya, baik perpustakaan Universitas maupun Perpustakaan Fakultas Tarbiyah, dan Perpustakaan Jurusan, yang telah menyediakan sumber bacaan dan acuan dalam penulisan skripsi.
6. Bapak Drs. Mahlil, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Bapak Drs. Yohanes Dwi Nugroho selaku guru mata pelajaran Biologi SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang telah membantu selama penulis mengadakan penelitian.
8. Rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2014.
9. Kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap serta berdo'a mengharap ridhoNya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan menjadi amal ibadah bagi penulis. Amin ya rabbal alamin.

Bandar Lampung,  
Penulis,

**Ani Yusnita**  
**NPM. 1411060013**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	15
C. Batasan Masalah .....	16
D. Rumusan Masalah .....	16
E. Tujuan Penelitian .....	17
F. Manfaat Penelitian .....	18
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	18
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran .....	19
B. <i>Creative Problem Solving</i> .....	20
1. Pengertian <i>Creative Problem Solving</i> .....	20
2. Langkah-Langkah <i>Creative Problem Solving</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Creative Problem Solving</i> .....	26
C. Media Pictorial Riddle .....	27



1. Pengertian Media Pictorial Riddle.....	27
2. Langkah-Langkah Merancang Pictorial Riddle .....	29
D. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	30
1. Hakikat Pemecahan Masalah.....	30
2. Pengertian Pemecahan Masalah .....	31
3. Langkah-langkah Pemecahan Masalah .....	32
E. Minat Belajar .....	36
1. Pengertian Minat .....	36
2. Tujuan dan Fungsi Minat .....	38
3. Tolak Ukur Minat.....	39
F Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat .....	40
G. Penelitian Relevan.....	42
H Kerangka Berpikir .....	46
I Hipotesis Penelitian .....	48

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	50
B. Metode dan Desain Penelitian .....	50
C. Variabel Penelitian .....	51
D. Teknik Pengambilan Sampel .....	51
E. Populasi dan Sampel .....	52
1. Populasi.....	52
2. Sampel.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	53
1. Angket.....	53
2. Tes.....	54
3. Dokumentasi .....	55
G. Analisis Uji Coba Instrumen.....	55
1. Uji Soal .....	55
a. Uji Validitas.....	55
b. Uji Reliabilitas .....	57
c. Uji Tingkat Kesukaran .....	58

d. Daya Beda.....	59
2. Teknik Analisis Data.....	60
a. Uji Prasyarat .....	60
1. Uji Normalitas .....	60
2. Uji Homogenitas.....	61
b. Uji Hipotesis .....	62

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pengujian Instrumen Penelitian.....	72
1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	72
a. Uji Validitas Kemampuan Pemecahan Masalah.....	72
b. Uji Reliabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah.....	73
c. Uji Tingkat Kesukaran Kemampuan Pemecahan Masalah.....	74
d. Uji Daya Pembeda Kemampuan Pemecahan Masalah.....	74
B. Uji Analisis Data <i>Posttest</i> .....	75
1. Analisis Data <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	75
a. Uji Normalitas Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama.....	75
1). Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	75
2) Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	76
b. Uji Homogenitas Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama.....	76
1. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
2. Uji Hipotesis Analisis Varians Dua Jalan Sel Tak Sama.....	77
3. Uji Komparasi Ganda <i>Scheff</i> .....	79
4. Uji T Berpasangan.....	83
C. Data Hasil Penelitian.....	93
D. Pembahasan.....	96

#### **BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1.1 Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas X IPA .....	10
1.2 Rata-Rata Minat Belajar Kelas X IPA.....	11
3.1 Desain Faktorial.....	50
3.2 Distribusi Peserta Didik SMA Negeri 3 Bandar Lampung.....	52
3.3 Sampel Peserta Didik SMA Negeri 3 Bandar Lampung.....	52
3.4 Skor Penilaian Minat Belajar.....	53
3.5 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah.....	55
3.6 Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	57
3.7 Indeks Kesukaran.....	58
3.8 Kriteria Indeks Daya Beda.....	60
3.9 Tata Letak Data .....	64
4.1 Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Pemecahan Masalah.....	73
4.2 Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	73
4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	74
4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	74
4.5 Hasil Uji Normalitas Butir Soal.....	75
4.6 Hasil Uji Normalitas Butir Soal.....	76
4.7 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Pemecahan Masalah.....	76
4.8 Hasil Uji Analisis Varians Dua Jalan Sel Tak Sama Kemampuan Pemecahan Masalah.....	77
4.9 Rataan Data dan Rataan Marginal.....	80
4.10 Hasil Uji Komparasi Rerata Antar Kolom.....	81
4.11 Paired Samples Test.....	83
4.12 Data Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	94
4.13 Data Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Setiap Indikator Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantu Media Pictorial Riddle.....	94
4.14 Data Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Setiap Indikator Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Direct Instruction.....	95



## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 1 : Bagan Kerangka Pikir.....	46
Gambar 2 : Presentase Masing-masing Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah pada Kelas Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 3 Bandar Lampung.....	96



## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

#### **Perangkat Pembelajaran**

Lampiran 1 : Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	117
Lampiran 2 : Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol.....	118
Lampiran 3 : Silabus.....	119
Lampiran 5 : RPP Kelas Kontrol.....	124
Lampiran 4 : RPP Kelas Eksperimen.....	142
Lampiran 6 : LKPD Kelas Eksperimen.....	160
Lampiran 7 : Kisi-kisi Angket Minat Belajar.....	169
Lampiran 8 : Uji Coba Lembar Angket Minat Belajar.....	174
Lampiran 9: Angket Minat Belajar.....	177
Lampiran 10 : Kisi-kisi tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	179
Lampiran 11 : Uji Coba Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	197
Lampiran 12 : Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	204

#### **Lampiran Uji Coba**

Lampiran 13 : Uji Validitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	210
Lampiran 14 : Uji Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	211
Lampiran 15 : Uji Tingkat Kesukaran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	212
Lampiran 16 : Uji Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	213
Lampiran 17 : Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	214
Lampiran 18 : Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar.....	215

#### **Lampiran Analisis Data**

Lampiran 19 : Rekapitulasi Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Eksperimen.....	216
Lampiran 20 : Rekapitulasi Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas Kontrol.....	217

Lampiran 21 : Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	218
Lampiran 22 : Rekapitulasi Angket Minat Belajar Kelas Kontrol.....	219
Lampiran 23 : Uji Normalitas Tes Kelas Eksperimen.....	220
Lampiran 24 : Uji Normalitas Tes Kelas Kontrol.....	221
Lampiran 25 : Uji Homogenitas Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	222
Lampiran 26 : Uji Anava Dua Jalur Sel Tak Sama.....	223
Lampiran 27 : Uji Komparasi Ganda <i>Scheff</i> .....	224
Lampiran 28 : Perhitungan Perindikator Soal Kemampuan Pemecahan Masalah...	225
Lampiran 29 : Uji T Berpasangan.....	230
<b>Dokumentasi</b>	
Profil Sekolah.....	234
Dokumentasi.....	247
Surat-surat.....	248





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejatinya edukasi menjadi kiat guna meningkatkan perkembangan yang berkualitas dalam kehidupan manusia. Karena edukasi merupakan kebutuhan yang wajib untuk dipenuhi. Tanpa terselipnya edukasi tak akan mungkin manusia bertumbuh seiring dengan angan-angan untuk maju dan berkembang. Hikmah yang tersemat dalam menimba ilmu ialah perubahan serta kemampuan untuk berubah. Melalui kegiatan belajar manusia sanggup bertumbuh melampaui individu lain mengingat fungsi manusia yaitu sebagai khalifah dimuka bumi.<sup>1</sup> Seperti yang tercantum dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”<sup>2</sup>*

Ayat ini menyatakan: dan sebagaimana Allah mengeluarkan kalian dari perut ibu kalian berdasarkan kuasa dan ilmu-Nya, dalam keadaan tidak

---

<sup>1</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.59

<sup>2</sup>Departemen Agama RI, *Al-qur'an Terjemahan*, (Bandung: Cordoba, 2012), h. 275

mengetahui suatu apapun. Ketika kamu dilahirkan dari rahim, kamu tak mengerti segala sesuatu disekelilingmu. Sang mahakuasa memperuntukkan alat pendengaran (telinga), penglihatan (mata) ataupun aneka hati. Alat-alat tersebut yang akan menjadi bekal untuk meraih pengetahuan agar kamu bersyukur.<sup>3</sup> Manusia dilahirkan ke bumi dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, maka dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dapat diperoleh dari proses belajar.

Belajar adalah sebuah sistem, belajar melambangkan hubungan yang tercipta dari anak didik dan pendidik seraya memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari belajar itu sendiri.<sup>4</sup> Menurut Surya dalam buku Rusman belajar merupakan suatu proses yang dilakukan peserta didik, pengalaman peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan menjadikan peserta didik memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan.<sup>5</sup> Sudjana mengemukakan bahwasannya belajar dianggap bagaikan suatu cara melihat, mengamati, serta memahami sesuatu.<sup>6</sup> Menurut Slameto belajar ialah upaya yang dilakukan demi mendapatkan suatu perubahan perilaku yang meneluruhkan sebagai bentuk hubungannya dengan lingkungan.<sup>7</sup> Dapat dipahami sebetulnya belajar menggambarkan jalan yang terjadi akibat adanya hubungan antara pendidik dan anak didik melalui kegiatan melihat, mengamati dan memahami,

---

<sup>3</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Dalam Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h.302

<sup>4</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013), h, 15

<sup>5</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik Dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015),h.7

<sup>6</sup>Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakara: Rajawali Pers, 2015), h.15

<sup>7</sup>Slameto, *Belajar Dan Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2

sehingga akan menghasilkan perubahan perilaku karena adanya proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan penyediaan kondisi yang berakibat terhadap terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>8</sup> Penyediaan kondisi yang dimaksud dapat diperoleh dengan bantuan dari pendidik maupun peserta didik. Pada saat pembelajaran diperlukan lingkungan yang kondusif sehingga perkembangan peserta didik dapat terjadi secara lebih optimal. Pembelajaran dikatakan bagaikan suatu cara atas berbagai komponen yang bersinggungan. Komponen tersebut meliputi sasaran, bahan pelajaran, desain serta pertimbangan.<sup>9</sup> Untuk menentukan strategi, pendekatan, model serta media pembelajaran pendidik harus memperhatikan komponen pembelajaran. Dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.

Pembelajaran telah menjadi kebutuhan mutlak yang berlangsung secara terus menerus dalam kehidupan manusia. Esensi pembelajaran ialah hubungan antara pendidik dan anak didik yang terjadi secara sertamerta seperti pertemuan dikelas ataupun secara tak langsung dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.<sup>10</sup> Proses pembelajaran yang dimaksud yaitu seorang pendidik membangkitkan respon yang positif dari peserta didik dengan cara

---

<sup>8</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 40

<sup>9</sup>Rusman, *op.cit*, h.21

<sup>10</sup>*Ibid*, h.21



memberikan stimulus. Dengan demikian materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik karena peserta didik aktif pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>11</sup>

Proses pembelajaran harus secara terus-menerus melakukan pembaruan serta perbaikan baik dari isi, desain serta metode dalam mengajar.<sup>12</sup> Saat proses pembelajaran anak didik minim sugesti dalam megembangkan kecakapan berpikirnya.<sup>13</sup> Sedangkan pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran tidak hanya memahami serta menguasai apa yang terjadi saja, akan tetapi mempersiapkan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta dapat menggunakannya untuk menghadapi situasi baru dalam memecahkan suatu permasalahan yang nantinya akan dihadapi oleh peserta didik.<sup>14</sup> Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila seorang pendidik dapat menimbulkan kreatifitas peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan.<sup>15</sup>

*“One of the striking issues is how to develop the creative thinking skills of gifted students in the studies of gifted students, which is one of the most curious subjects in today’s world. Renzulli suggesting that the gifted individuals have three sets of skills interacting with each other addresses these sets as the sets of specific skill levels, motivation and creativity. Motivation is considered as the ability to undertake superior tasks; however, creativity refers to creation of new*

---

<sup>11</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2012), h. 27.

<sup>12</sup>Jumanta Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h.15

<sup>13</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h.1

<sup>14</sup>Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2012), h. 52

<sup>15</sup>Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.58

*ideas and using them while solving problem”*.<sup>16</sup> Made Wena menyatakan bahwa tujuan akhir dalam suatu pembelajaran peserta didik bukan semata-mata memiliki ilmu pengetahuan saja melainkan dituntut untuk mengantongi keterampilan dalam memecahkan permasalahan khususnya pada pembelajaran Biologi.<sup>17</sup>

Pembelajaran Biologi sangat dekat dengan dunia peserta didik, sehingga pembelajaran Biologi akan lebih bermakna jika dalam pembelajaran peserta didik bukan hanya sekedar menghafal konsep tetapi peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Biologi (IPA) melambangkan bidang yang mengkaji makhluk hidup. Biologi dipandang sebagai ilmu alam atau disiplin ilmu berkenaan dengan dunia zat yang dapat diamati. Biologi mempelajari tentang semua makhluk hidup baik manusia, tumbuhan, serta hewan dimasa sekarang dan dimasa lampau. Selain itu dalam Biologi juga membahas permasalahan-permasalahan yang sering terjadi disekitar kita.

Arah pembelajaran Biologi (IPA) di Sekolah Menengah Atas sepatutnya cakap dalam mengembangkan potensi siswa, sehingga memiliki kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, mempunyai kesadaran metakognitif (pembelajar mandiri beserta *self-regulated*), mempunyai pemahaman konsep maupun pengetahuan kognitif yang baik. Tetapi pada prakteknya proses pembelajaran Biologi masih dominan menerapkan pola

---

<sup>16</sup>Caglar Cetinkaya, *The effect of gifted students' creative problem solving program on creative thinking*, 2013, h.3722

<sup>17</sup>Made Wena, *op.ci* , h.52

pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada guru dan kenyataan ini terus berlangsung hingga saat ini.<sup>18</sup> Menurut kebijakan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006, mata pelajaran Biologi (IPA) dikembangkan melewati berpikir analitis, induktif dan deduktif sehingga dapat memugas persoalan terkait alam sekitar. Masalah yang mencuat yaitu anak didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep, hal ini diakibatkan lantaran mereka diajar dengan menggunakan pola yang masih condong *teacher centered* sedangkan yang berdaya guna yaitu pembelajaran mengarah pada anak didik, peserta didik hendak berupaya mengkonstruksi seorang diri pengetahuannya serta berpartisipasi aktif dalam menggali informasi.<sup>19</sup>

*“At present, an ability to solve problems creatively is one key performance because new problems happen everyday. A problem solving skill consists of convergent and divergent thinking for creating the solutions”.*<sup>20</sup>

Dengan demikian dalam pembelajaran Biologi kemampuan pemecahan masalah peserta didik sangat diutamakan. Manusia akan dihadapkan pada permasalahan-permasalahan kemudian manusia tersebut akan mencoba memahami dengan cara menghubungkan unsur permasalahan dan menemukan makna yang terkandung

---

<sup>18</sup>Wayan Karmana , “Strategi Pembelajaran, Kemampuan Akademik, Kemampuan Pemecahan Masalah, Dan Hasil Belajar Biologi”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 17, Nomor 5, Juni 2011, h. 379

<sup>19</sup>Anak Agung Oka, *Pengaruh Penerapan Belajar Mandiri Pada Materi Ekosistem Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SMA Di Kota Metro*, Pendidikan Biologi Universitas Metro

<sup>20</sup>Samoean Sophonhiranraka at.all, *Factors Affecting Creative Problem Solving In The Blended Learningenvironment: A Review Of The Literature*, Chulalongkorn University, 2014, h.2130

didalamnya.<sup>21</sup> Maka akan lebih baik jika dalam pembelajaran Biologi seorang pendidik menanamkan kemampuan pemecahan masalah sejak dini. Peserta didik dalam memecahan masalah dituntut untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikirnya. Kemampuan berpikir peserta didik yang akan membantu keberhasilan pemecahan masalah ini perlu dilatih dalam kegiatan pembelajaran dikelas contohnya keterlibatan peserta didik dengan tugas dan latihan.<sup>22</sup> Selain itu, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyelesaikan masalah serta dengan cara apa guru membuat para siswa memiliki ketertarikan serta senang menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.<sup>23</sup> Kemampuan berpikir peserta didik tidak akan optimal jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap suatu pelajaran.

Menurut Slameto minat merupakan rasa lebih suka sehingga akan timbul ketertarikan atas kegiatan tertentu meski tiada yang menyuruhnya.<sup>24</sup> Minat erat hubungannya gaya gerak yang mendorong peserta didik untuk berhubungan dengan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>25</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa minat belajar merupakan ketertarikan terhadap suatu aktivitas sehingga dengan sendirinya peserta didik akan

---

<sup>21</sup>Made Wena, *op.cit*, h.48

<sup>22</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya : Pustaka Belajar, 2009), h.8

<sup>23</sup>M.F.A. Saputra, Mashuri, “Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing”, *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN 2252-6927, h. 51

<sup>24</sup>Slameto, *op.cit*, h.180

<sup>25</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), h.121

melakukan aktivitas tersebut tanpa paksaan. Anak didik yang mengantongi minat saat belajar kian banyak berpartisipasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Minat belajar itu sendiri tidak dibawa sejak lahir akan tetapi diperoleh kemudian.<sup>26</sup> Minat belajar akan mengakibatkan keuletan dalam belajar, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar mandiri tanpa adanya paksaan. Menurut Rasyad dalam buku Wina Sanjaya menyatakan hendaklah timbul rasa kebutuhan belajar bahwasannya belajar merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan guna memperoleh sesuatu didalam diri.<sup>27</sup> Dengan memiliki minat belajar akan berakibat pada kemampuan berfikir, sehingga kemampuan pemecahan masalah peserta didik meningkat. Usaha yang dapat dilakukan dalam meningkatkan minat yaitu dengan cara memberikan materi yang menarik salah satunya dengan adanya media. Menurut Nana Sudjana media (alat) melambangkan semua objek untuk mendistribusikan pesan dari pendidik kepada anak didik sehingga akan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian peserta didik.<sup>28</sup>

Fakta yang ditemukan dilapangan dari hasil interviu yang telah di SMA Negeri 3 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa pada saat belajar proses berpikir peserta didik belum sepenuhnya berkembang karena peserta didik kurang berperan aktif pada saat belajar. Selain itu pada saat berdiskusi terdapat

---

<sup>26</sup>*Ibid*, h.121

<sup>27</sup>Syaiful Sagala, *op.cit*, h.49

<sup>28</sup>Netriwati, *Media Pembelajaran Matematika*, (Lampung: Permata Next, 2017), h.5



peserta didik yang kurang aktif. Saat menyampaikan materi guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, model pembelajaran yang sering digunakan yaitu STAD, *Dirrect Instruction*, serta menjelaskan dengan disertai power point, sedangkan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menjelaskan saja hanya akan terjadi komunikasi satu arah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Dalam penerapannya guru masih belum mampu menghantarkan kepada kemampuan pemecahan masalah, hal ini dibuktikan dengan rendahnya perolehan nilai tes kemampuan pemecahan masalah yang diberikan oleh peneliti.



**Tabel 1.1**  
**Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah X IPA**  
**Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung**

No	Kelas	Banyaknya	Kategori
----	-------	-----------	----------

		Siswa	Tinggi		Sedang		Rendah	
1	X IPA 1	30	6	20%	9	30%	15	50%
2	X IPA 2	32	8	25%	10	31,3%	14	43,7%
3	X IPA 3	30	6	20%	11	36,7%	13	43,3%
4	X IPA 4	30	7	23,3%	10	33,3%	13	43,3%
<b>Jumlah</b>		122	27	22%	40	32,8%	55	45%

*Sumber: Perolehan Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X MIA SMAN 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*

Dari penjabaran diatas dapat diketahui bahwasannya hasil kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah anak didik masuk kategori kurang. Hal ini ditunjukkan dari jumlah keseluruhan terdapat 55 anak dengan presentase 45% masuk kedalam kategori kurang (rendah). Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di SMA Negeri 3 Bandar Lampung dalam kategori rendah. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang berada dalam kategori rendah tersebut masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Selanjutnya hasil angket penilaian minat belajar digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Rata-Rata Minat Belajar Kelas X MIA**  
**SMAN 3 Bandar Lampung**

No	Kelas	Banyak	Kategori
----	-------	--------	----------

		Siswa	Tinggi		Sedang		Rendah	
1	X IPA 1	30	6	20%	13	43,3%	11	36,7%
2	X IPA 2	32	8	25%	13	40,6%	11	34,4%
3	X IPA 3	30	7	23,3%	11	36,7%	12	40%
4	X IPA 4	30	8	26,7%	13	43,3%	9	30%
<b>Jumlah</b>		122	29	23,7%	50	40,9%	43	35,3%

*Sumber: Kuesioner Minat Belajar Siswa X IPA SMAN 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*

Berdasarkan perolehan yang telah disajikan diatas menunjukkan perolehan kuesioner minat belajar masuk dalam kategori sedang. Pernyataan ini ditunjukkan dari perolehan keseluruhan ada 50 anak dengan presentase 40,9%. Maka dari itu ditarik kesimpulan bahwasannya minat dalam kategori sedang.

Berdasarkan permasalahan diatas pendidik harus dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Pendidik harus memahami hakekat materi pembelajaran serta fasih beraneka macam pola pembelajaran yang bisa diterapkan demi merancangnkan pegajaran yang lebih terperinci sehingga dapat merangsang kemampuan peserta didik serta minat dalam belajar.<sup>29</sup> Untuk itu penggunaan model yang tepat sangat dianjurkan. Serupa tertulis didalam kalam Allah QS. An-Nahl: 125 yang berbunyi:

---

<sup>29</sup>*Ibid*, h.63

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ  
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

*Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”*<sup>30</sup>

Ayat ini menyatakan pengajaran dengan 3 cara berdakwah. Poin ini memberitahukan bahwa: hai Muhammad, serulah, yaitu lanjutkanlah upayamu dalam menggemakan segala yang kau mampu serukan akan jalur yang diarahkan penciptamu, yaitu kaidah agama islam atas kearifan beserta teladan yang baik serta tolonglah dia, ialah dia yang tidak menerima bahkan ragu terhadap keyakinan islam secara paling baik. Demikian ketiga aturan dakwah sepatutnya dilewati demi berjumpa bermacam-macam individu lengkap tingkatan serta kecondongannya, janganlah dengarkan celaan bahkan tudingan tak mempunyai dasar golongan menyimpang beserta percayakan perkaramu juga perkaranya pada sang pencipta, sungguhlah penciptamu yang senantiasa menuntun juga memberikan kebaikan kepadamu. Karena Sang maha pencipta terlebih memafhumi orang-orang dengan jiwa sehat hingga mendapat petunjuk.<sup>31</sup>

Berdasarkan ayat tersebut dapat diketahui bahwa pendidik yang dapat dikatakan sebagai orang yang berilmu harus mengamalkan ilmunya dengan cara

<sup>30</sup> Departemen Agama RI, *Al-qur'an Terjemahan*, (Bandung: Cordoba, 2012), h. 281

<sup>31</sup> M. Quraish Shihab, *op.cit*, h. 383-384

melaksanakan tugas dengan sebaik mungkin. Seorang pendidik dalam pembelajaran dituntut menggunakan cara yang benar sesuai dengan yang perintahkan oleh Allah SWT. Hal ini berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena pembelajaran tidak lagi sepenuhnya terfokus kepada pengajar namun lebih terfokus kepada anak didik.

Kerangka konseptual prosedur dimana secara rinci dikembangkan berdasarkan konsep untuk menciptakan pengalaman belajar dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran dinamakan model pembelajaran.<sup>32</sup> Menurut Joice dan Weil model pembelajaran merupakan suatu model belajar, dengan demikian pendidik dapat membantu murid guna mendapatkan data, buah pikiran, kepiawaian, daya berfikir serta dapat berekspresi.<sup>33</sup> Sejalan dengan anggapan itu berhasil dipahami sesungguhnya model pembelajaran ialah suatu rangka yang digunakan pada saat belajar untuk menggapai suatu tujuan. Model pembelajaran dapat digunakan pendidik sebagai patokan dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan suatu model ini sangat dipengaruhi oleh materi, tujuan yang harus dicapai, dan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda, oleh karenanya pendidik haruslah pandai memanfaatkan model tersebut. Salah satu model

---

<sup>32</sup> Ridwan Abdullah Sani, *op.cit*, h.89

<sup>33</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h.52



pembelajaran yang dirasa dapat mengatasi permasalahan diatas yaitu model *Creative Problem Solving* (CPS).

CPS mendorong peserta didik menimba ilmu secara kreatif dalam proses pembelajaran dikelas. Kemampuan peserta didik pada ranah kognitif serta afektif berfungsi pada saat proses belajar kreatif.<sup>34</sup> Dalam pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* pendidik memiliki tugas mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif.<sup>35</sup> Model *Creative Problem Solving* lebih menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara-cara yang kreatif. Seperti yang kita ketahui bahwasannya dalam mata pelajaran Biologi sangat diperlukan adanya pembelajaran yang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah, mengingat materi Biologi sangat berkaitan dengan permasalahan alam sekitar.

Meskipun demikian tidak ada model pembelajaran yang sempurna, artinya dalam suatu model pembelajaran tentu masih terdapat kelemahan. Kelemahan model CPS yaitu pada beberapa topik pembahasan yang sulit untuk diterapkan model pembelajaran ini. Sebagai contoh keterbatasan peralatan di laboratorium IPA akan mengakibatkan sulitnya peserta didik dalam mengamati serta menyimpulkan suatu kejadian. Selain itu dilihat dari pelaksanaannya penggunaan model pembelajaran ini memerlukan alokasi waktu lebih panjang jika

---

<sup>34</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.96

<sup>35</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.298

dbandingkan dengan penggunaan model pembelajaran yang lain.<sup>36</sup> Adanya kelemahan tersebut maka diperlukan media Pictorial Riddle yaitu media gambar yang akan menimbulkan teka-teki. Penggunaan media ini diharapkan akan mempermudah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pokok bahasan tertentu sehingga akan mempermudah peserta didik dalam mengamati serta menyimpulkan suatu kejadian.

Riset sebelumnya yang dilakukan oleh Hariawan, dari hasil riset diketahui pembelajaran CPS memperoleh rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, skor rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen 17,91 sedangkan kelas kontrol 13,24.<sup>37</sup>

Berdasarkan dari penjabaran tersebut maka dirasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantu Media Pictorial Riddle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan diatas terdapat beberapa permasalahan yang akan diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah

---

<sup>36</sup> Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2014), h.58

<sup>37</sup> Hariawan dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu*, Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako, Vol. 1 No.2, ISSN 2338 3240, h.4

2. Proses berpikir peserta didik belum sepenuhnya berkembang yang akan berakibat pada kemampuan pemecahan masalah.
3. Pembelajaran cenderung masih berpusat pada pendidik.
4. Model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi.
5. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle belum pernah digunakan.
6. Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang berperan aktif

### **C. Batasan Masalah**

Supaya bahasan lebih terfokus serta dapat terlaksana apa yang diinginkan, peneliti menetapkan pembatasan permasalahan diantaranya yaitu:

1. Riset ini terfokus pada model pembelajaran CPS dibantu Pictorial Riddle terhadap kemampuan dalam memecahkan permasalahan.
2. Minat digunakan sebagai pratinjau atau untuk melihat kemampuan memecahkan permasalahan ditinjau dari minat tinggi, sedang, serta rendah
3. Tempat penelitian adalah SMANegeri 3 Bandar Lampung

### **D. Rumusan Masalah**

Beralaskan penjabaran latar belakang maka rumusan masalah pada riset ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction*?

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*
2. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah
3. Mengetahui interaksi antara penggunaan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Untuk siswa**

Dapat memperoleh pengalaman dalam belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan beserta minat siswa pada mata pelajaran Biologi

### **2. Bagi pengkaji**

Dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan serta pengalaman bagi pengkajiguna mempersiapkan diri untuk bekal yang sebagai calon pendidik.

### **3. Untuk guru**

Selaku objek pengarahan untuk pengajar biologi dalam memilih model pembelajaran yang tepat

### **4. Bagi pembaca**

Dapat dijadikan referensi dalam riset selanjutnya yang berkaitan dengan judul.

## **G. Ruang Lingkup**

### **1. Objek pada riset ini adalah “pengaruh model pembelajaran *Creative Problem***

*Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar peserta didik”.

### **2. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 1 dan X IPA 2**

SMA Negeri 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018

### **3. Materi yang diajarkan yaitu keanekaaragaman hayati**

### **4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019**



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual prosedur yang secara rinci dikembangkan berdasarkan teori dalam menciptakan pengalaman belajar dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran.<sup>38</sup> Sedangkan menurut Joyce dan Weil model pembelajaran merupakan suatu model belajar, dengan demikian seorang pendidik dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi, gagasan-gagasan, keterampilan, cara berfikir, serta dapat mengekspresikan diri sendiri.<sup>39</sup> Adapun fungsi dari model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi para perancang pengajaran serta pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil dalam buku Trianto bahwasannya model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dapat digunakan untuk merencanakan pembelajaran termasuk didalamnya meliputi penyusunan perangkat pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual prosedur yang secara rinci dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta

---

<sup>38</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.89

<sup>39</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 51

didik mendapatkan informasi, gagasan, keterampilan, cara berfikir dan dapat mengekspresikan diri sendiri.

Sifat dari materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemilihan model pembelajaran. Selain itu pemilihan model pembelajaran tersebut juga harus menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda serta yang terpenting adalah tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut.<sup>40</sup>

## **B. *Creative Problem Solving***

### **1. Pengertian**

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang melakukan pemusatannya terhadap keterampilan dalam memecahkan permasalahan serta diberikan penguatan keterampilan. Harapannya ketika peserta didik dihadapkan pada persoalan maka mereka akan memperluas proses berpikirnya, dalam hal ini peserta didik diharapkan dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.<sup>41</sup> Trefingger dalam buku Suryosubroto membuat suatu model pembelajaran yang ditujukan untuk mendorong proses belajar secara kreatif.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> *Ibid*, h. 52-54

<sup>41</sup> Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2014), h. 56

<sup>42</sup> Suryosubroto, *op.cit*, h 196

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang memusatkan kepada pembelajaran serta keterampilan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Peserta didik ditekankan memiliki keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara memilih dan mengembangkan tanggapannya. Karena dalam pemecahan masalah peserta didik akan menggunakan segenap pemikirannya dengan cara memilih strategi pemecahan sehingga peserta didik dapat menemukan penyelesaian dari permasalahan tersebut.<sup>43</sup> *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>44</sup> *Creative problem solving* (pemecahan masalah kreatif) dalam penyelesaian problematik maksudnya segala cara yang dikerahkan oleh seseorang dalam berpikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif.<sup>45</sup> Menurut Serafino dan Cicchelli pembelajaran berbasis masalah merupakan seperangkat model mengajar yang dengan menggunakan masalah sebagai fokus untuk

---

<sup>43</sup> Hamzah B Uno, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h.223

<sup>44</sup> M.F.A. Saputra, Mashuri, "Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dan *Problem Posing*" *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2015, ISSN 2252-692751, h.51

<sup>45</sup> Hariawan, Kamaluddin dan Unggul Wahyono, "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu", *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, Vol. 1 No.2, ISSN 2338 3240, h.50

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.<sup>46</sup> Secara sederhana dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang memusatkan kepada pembelajaran serta keterampilan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.

Proses pembelajaran peserta didik harus aktif dan dapat mengembangkan ide-ide kreatif dalam pemecahan berbagai permasalahan Biologi. Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu seperti gagasan ataupun karya nyata.<sup>47</sup> Maksudnya yaitu dari potensi kreatifnya peserta didik dapat dilihat dari perbuatan, kinerja, maupun karya dalam hal ini yaitu gagasan. Kreativitas dimaksud sebagai proses peka terhadap permasalahan yang terjadi dan selanjutnya dapat membuat pemecahan atau dapat merumuskan hipotesis serta dapat mengkomunikasikan hasilnya. Peserta didik yang memiliki kemampuan kreatif akan berusaha dalam mencari dan memberikan informasi karena peserta didik yang memiliki kemampuan kreatif akan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki ide-ide sehingga mampu berpendapat.<sup>48</sup> Dengan begitu sumber informasi tidak lagi hanya seorang pendidik akan tetapi peserta didik itu sendiri.

---

<sup>46</sup> Alamsyah Said, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelegences*, (Jakarta: Prenadamedia, 2015), h.120

<sup>47</sup> Suryosubroto, *op cit*, h.191

<sup>48</sup> *Ibid*, h.192

Menurut Guilford dalam buku Suryosubroto mengemukakan bahwa kemampuan kreatif peserta didik dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku diantaranya:

1. Fluency

Yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan

2. Fleksibility

Yaitu kemampuan menggunakan pendekatan untuk menyelesaikan suatu persoalan

3. Originality

Yaitu kemampuan memunculkan gagasan asli

4. Elaboration

Yaitu kemampuan dalam menyatakan gagasan dengan terperinci

5. Sensivity

Yaitu memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan dalam menanggapi situasi.<sup>49</sup>

Dalam pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* menekankan pada proses berpikirnya maka peserta didik dapat mengembangkan gagasan-gagasan dari pemikirannya. Adapun sasaran dari *Creative Problem Solving* diantaranya yaitu sebagai berikut:

---

<sup>49</sup>*Ibid*, h.191-193



1. Dalam *Creative Problem Solving* peserta didik mampu dalam menyatakan langkah pemecahan masalah
2. Peserta didik dapat menemukan macam-macam strategi dalam memecahkan permasalahan
3. Peserta didik dapat mengevaluasi serta dapat memilih kemungkinan tersebut berkaitan dengan kriteria yang ada
4. Peserta didik dapat menentukan pilihan solusi yang paling tepat
5. Peserta didik dapat mengembangkan rencana untuk melaksanakan strategi pemecahan permasalahan
6. Peserta didik dapat menerapkan *Creative Problem Solving* dalam berbagai bidang serta dalam segala situasi.<sup>50</sup>

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Menurut Miftahul Huda sintak pembelajaran *Creative Problem Solving* berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes sebagai berikut:

1. Objective finding

Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok. Kemudian pendidik mengajukan suatu permasalahan dan peserta didik mendiskusikan dan membrainstorming tujuan atau sasaran yang dapat digunakan dalam kerja kreatif mereka.

2. Fact finding

---

<sup>50</sup> Aris Shoimin, *op. cit.*, h. 56

Peserta didik membrainstorming semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut

3. Problem finding

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali permasalahan agar peserta didik lebih dekat dengan permasalahan sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas.

4. Idea finding

Gagasan-gagasan peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan.

5. Solution finding

Pada tahap ini, gagasan memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama

6. Acceptance finding

Peserta didik mulai mempertimbangkan isi-isu nyata dengan cara berikir yang sudah mulai berubah. Peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 297

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Creative Problem Solving*

#### 1). Kelebihan

Digunakannya suatu model pembelajaran karena model tersebut memiliki kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* diantaranya yaitu melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan, berpikir serta bertindak kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi serta melakukan penyelidikan, menafsirkan serta mengevaluasi hasil pengamatan.

#### 2). Kekurangan

Selain kelebihan, pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yaitu pada beberapa pokok bahasan yang sulit untuk diterapkan model pembelajaran ini. Sebagai contoh keterbatasan peralatan di laboratorium IPA akan mengakibatkan sulitnya peserta didik dalam mengamati serta menyimpulkan suatu kejadian. Selain itu dilihat dari pelaksanaannya penggunaan model pembelajaran ini memerlukan alokasi waktu lebih panjang jika dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran yang lain.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Aris Shoimin, *op. cit*, h. 57

## C. Media Pictorial Riddle

### 1. Pengertian

Media pembelajaran merupakan sebuah wahana penyaluran informasi ataupun pesan yang digunakan dalam belajar.<sup>53</sup> Sedangkan Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar yaitu dapat berupa manusia, materi maupun suatu kejadian-kejadian yang dapat membangun suatu kondisi yang akan berakibat pada pengetahuan, sikap dan juga keterampilan pada diri peserta didik.<sup>54</sup> Secara lebih sederhana media pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan untuk menangkap serta menyusun kembali suatu informasi dalam hal ini yaitu materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan adanya media pembelajaran akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Tanpa adanya media maka pada saat menyampaikan materi terutama bahan pelajaran yang rumit akan sulit dicerna ataupun dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran visual dapat menumbuhkan minat peserta didik pada suatu materi karena dapat memberikan hubungan antara materi dan dunia nyata.<sup>55</sup> Yang dimaksud dengan media visual disini yaitu media pembelajaran diam berupa gambar, lukisan maupun foto yang dapat menunjukkan tampak suatu benda. Dalam hal ini peneliti menerapkan

---

<sup>53</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.120

<sup>54</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.3

<sup>55</sup> *Ibid*, h. 89

media Pictorial Riddle yaitu media yang berupa gambar. Gambar tersebut merupakan teka-teki yang disajikan di dalam kelas dalam pembelajaran melalui gambar atau diagram yang menggambarkan beberapa cerita atau kejadian yang berbeda. Kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut. Media ini dibuat oleh guru untuk menimbulkkan respon peserta didik.

Pictorial Riddle merupakan salah satu bentuk media visual. Carin and Sund menyatakan bahwa media Pictorial Riddle merupakan sebuah teka teki yang disajikan di dalam kelas dalam pembelajaran melalui gambar atau diagram yang menggambarkan beberapa cerita atau kejadian yang berbeda.<sup>56</sup> Sebuah kejadian berbeda yang dimaksud disini merupakan salah satu penyajian yang tidak konsisten antara apa yang para siswa percaya akan terjadi dan apa yang sebenarnya terjadi. Sedangkan menurut Trowbridge and Bybee media Pictorial Riddle merupakan gambar yang dibuat oleh pendidik untuk menimbulkkan respon dari peserta didik.<sup>57</sup> Media Pictorial Riddle adalah salah satu media untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu riddle biasanya

---

<sup>56</sup> Dian Marlinasari, “*Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Dengan Media Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa*” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, 2013, h.6

<sup>57</sup> *Ibid*, h.6



berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle itu.<sup>58</sup>

## 2. Langkah-Langkah Merancang Piictorial Riddle

Langkah-langkah dalam merancang Piictorial Riddle menurut Trowbridge and Bybee yaitu sebagai berikut:

1. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang ingin diajarkan atau diutamakan.
2. Gambar sebuah gambar atau tunjukkan sebuah ilustrasi yang mendemonstrasikan konsep tersebut.
3. Sebuah alternatif yang lain adalah memanipulasi suatu Pictorial Riddle dan meminta siswa untuk mengetahui apa yang salah dalam gambar.
4. Merancang serangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan gambar, yang akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dari prinsip-prinsip yang diajarkan.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Anggi Riesta Valentina, I Ketut Mahardika dan Agus Abdul Gani, “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Model Inkuiri Terbimbing Disertai Media Pictorial Riddle”, *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, (2018), ISSN: 2527-5917, Vol.3, h.

<sup>59</sup> Dian Marlinasari, *op.cit*, h.6

## **D. Kemampuan pemecahan masalah**

### **1. Hakikat Pemecahan Masalah**

Tujuan dalam pembelajaran umumnya yaitu agar peserta didik tidak hanya dituntut dalam penguasaan materi saja akan tetapi peserta didik juga dituntut untuk memiliki pemahaman terhadap cara memecahkan permasalahan. Made wena menyatakan bahwa tujuan akhir dalam pembelajaran yaitu selain memiliki ilmu pengetahuan peserta didik juga dituntut memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan.<sup>60</sup> Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting karena permasalahan kehidupan yang dihadapi oleh manusia tidak terlepas dari suatu permasalahan. Dengan demikian pemecahan masalah adalah suatu bentuk belajar.

Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya kedalam situasi baru yang belum dikenal.<sup>61</sup> Proses pemecahan masalah dimulai dengan adanya input dari dalam diri peserta didik ataupun dari luar diri peserta didik yang berupa lingkungan.<sup>62</sup> Menurut Slameto seseorang menghadapi masalah jika seseorang tersebut menghadapi kondisi yang harus memberikan respon tetapi tidak mempunyai informasi, konsep, prinsip serta cara yang dapat dipergunakan dengan segera untuk

---

<sup>60</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), h.52

<sup>61</sup> M.F.A. Saputra, Mashuri, "Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing", *Unnes Journal of Mathematics Education*, (2015), ISSN 2252-6927, h. 51

<sup>62</sup> Suryosubroto, *op cit*, h 198

memperoleh suatu pemecahan.<sup>63</sup> Pemecahan masalah merupakan suatu tipe belajar. Dalam pemecahan masalah peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikirnya. Kemampuan berfikir peserta didik yang akan membantu dalam keberhasilan pemecahan masalah ini perlu dilatih dalam kegiatan pembelajaran dikelas contohnya keterlibatan peserta didik dengan tugas dan latihan.<sup>64</sup> Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai proses menemukan kombinasi dari aturan yang telah dipelajari oleh peserta didik kemudian peserta didik menggunakannya untuk memecahkan suatu permasalahan yang baru.<sup>65</sup>

## 2. Pengertian Pemecahan Masalah

Menurut Made Wena hakikat pemecahan masalah yaitu sebagai seorang pemula memecahkan suatu masalah melakukan operasi prosedural urutan tindakan, tahap demi tahap secara sistematis. Proses pemecahan masalah dipandang sebagai proses dalam menemukan kombinasi dari aturan yang selanjutnya dapat digunakan pada situasi yang baru.<sup>66</sup> Sedangkan menurut Raka Joni dalam buku Made Wena pemecahan masalah tidak hanya dilihat sebagai perolehan informasi yang hanya terjadi satu arah saja pada peserta didik yakni dari luar kedalam. Akan tetapi sebagai pemberian makna oleh

---

<sup>63</sup> Slameto, *Belajar Dan Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h.144

<sup>64</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya : Pustaka Belajar, 2009), h.8

<sup>65</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h.170

<sup>66</sup> Made Wena, *op. cit*, h.52

siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara kepada kemutakhiran struktur kognitifnya.<sup>67</sup>

Menurut Travers pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang berstruktur prosedural yang harus diterapkan pada situasi permasalahan yang baru karena yang dipelajari merupakan prosedur yang berorientasi pada proses. Sedangkan Gegne juga menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan perangkat prosedur maupun strategi sehingga memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan kemandirian dalam proses berfikirnya. Pemecahan masalah juga dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan aturan yang diterapkan untuk mengatasi masalah yang baru. Seseorang dapat memecahkan suatu masalah serta berhasil menemukan sesuatu yang baru apabila seseorang tersebut telah mendapatkan kombinasi perangkat aturan yang terbukti dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang dihadapi.<sup>68</sup>

Dari pendapat para ahli tersebut maka penulis menarik kesimpulan kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu pemikiran yang kemudian langsung mengarah pada penemuan jalan keluar dari permasalahan tersebut.

## **2. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah**

Terdapat lima langkah dalam memecahkan masalah menurut Dewey yang tertulis dalam buku Slameto yaitu kesadaran akan adanya masalah,

---

<sup>67</sup>*Ibid.*, h. 52-53

<sup>68</sup>*Ibid.*, h. 52

merumuskan masalah, mencari data serta merumuskan hipotesis, setelah merumuskan hipotesis selanjutnya menguji hipotesis, serta menerima hipotesis yang dianggap benar.<sup>69</sup> Wankat dan Oreovocz mengemukakan tahap-tahap strategi dalam memecahkan suatu masalah diantaranya yaitu:

1. Saya mampu

Merupakan tahap yang pertama, pada tahap ini membangkitkan motivasi serta membangun dan menumbuhkan keyakinan diri peserta didik

2. Mendefinisikan

Yaitu membuat daftar hal-hal yang diketahui dan hal-hal yang tidak diketahui dengan menggunakan gambar untuk memperjelas suatu permasalahan.

3. Mengeksplorasi

Yaitu dengan cara merangsang pola pikir peserta didik untuk dapat mengajukan suatu pertanyaan serta membimbing peserta didik untuk dapat menganalisis ranah permasalahan yang dihadapi

4. Merencanakan

Yaitu mengembangkan cara berpikir peserta didik untuk kemudian menganalisis suatu permasalahan dengan menggunakan sebuah grafik untuk menggambarkan permasalahan.

5. Mengarjakan

---

<sup>69</sup> Slameto, *Belajar Dan Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), h.145



Yaitu membimbing peserta didik untuk dapat memperkirakan jawaban untuk memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi

6. Mengoreksi kembali

Pada tahap ini peserta didik dibimbing untuk mengoreksi kembali jawaban yang telah dibuat sebelumnya

7. Generalisasi

Setelah melewati beberapa tahapan diatas, generalisasi merupakan tahap yang terakhir dalam memecahkan masalah. Pada tahap ini peserta didik dibimbing untuk mengajukan suatu pertanyaan. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk melakukan umpan balik atau refleksi untuk mengoreksi kemungkinan adanya kesalahan.<sup>70</sup>

David Johnson & Johnson dalam buku Wina Sanjaya menyebutkan terdapat lima langkah dalam menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan kelompok diantaranya yaitu mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternative strategi, menentukan dan menetapkan strategi pilihan, dan yang terakhir yaitu melakukan evaluasi.

1. Mendefinisikan masalah

Yaitu merumuskan masalah dari sebuah peristiwa yang mengandung isu konflik sehingga peserta didik mengetahui dengan jelas masalah yang akan dikaji. Dalam tahap ini peserta didik diminta berpendapat

---

<sup>70</sup> Made Wena, *Op cit*, h.57-58

dan dapat menjelaskan isu hangat yang menarik untuk dipecahkan

2. Mendiagnosis masalah

Yaitu menentukan sebab terjadinya suatu permasalahan serta menganalisis berbagai factor seperti faktor penghambat maupun faktor pendukung

3. Merumuskan alternative strategi

Yaitu menguji tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas. Dalam hal ini peserta didik ditekankan untuk menggunakan proses berfikirnya untuk dapat berpendapat serta berargumentasi.

4. Menentukan dan menetapkan strategi pilihan

Pada tahap ini ditekankan pada pengambilan keputusan tentang strategi yang dapat dilakukan.

5. Melakukan evaluasi

Pada tahap ini terdapat dua jenis evaluasi yaitu evaluasi proses yang mengevaluasi terhadap seluruh pelaksanaan kegiatan serta evaluasi hasil yang mengevaluasi akibat dari penerapan strategi yang diterapkan.<sup>71</sup>

Dalam buku Nasution terdapat 4 langkah yang diikuti dalam memecahkan suatu permasalahan diantaranya:

---

<sup>71</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), h. 217-218

1. Peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan.
2. Peserta didik merumuskan permasalahan
3. Peserta didik merumuskan hipotesis
4. Setelah merumuskan hipotesis peserta didik menguji hipotesis tersebut.<sup>72</sup>

Penulis menggunakan indikator pencapaian pembelajaran kemampuan pemecahan masalah berdasarkan David Johnson & Johnson dalam buku Wina Sanjaya diantaranya yaitu mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternative strategi, menentukan dan menetapkan strategi, serta mengevaluasi keberhasilan strategi.

## **E. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat**

Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian.<sup>73</sup>

Artinya minat seseorang terhadap sesuatu dalam hal ini adalah pembelajaran tidak tumbuh begitu saja tanpa adanya suatu hal yang membuatnya tertarik. Minat terhadap sesuatu ini dipelajari dan kemudian akan mempengaruhi proses belajar yang selanjutnya dapat mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Tingkah laku peserta didik yang dapat diamati pada saat pembelajaran dikelas dapat menunjukkan akan adanya ketertarikan peserta

---

<sup>72</sup> Nasution, *op.cit* , h.171

<sup>73</sup> Slameto, *op.cit*, h. 180

didik terhadap mata pelajaran itu dan sebaliknya. Adanya ketertarikan dari peserta didik ini dapat diartikan sebagai tanda adanya minat dalam belajar.

Menurut Slameto minat merupakan rasa lebih suka serta ketertarikan pada suatu hal ataupun suatu aktivitas yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa ada yang menyuruhnya. Pada dasarnya minat merupakan suatu penerimaan diri sendiri dengan sesuatu yang berada diluar dirinya. Maka dari itu semakin adanya hubungan tersebut maka akan semakin bertambahnya minat seseorang terhadap suatu hal.<sup>74</sup> Menurut Holland minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu tetapi minat tidak akan timbul dengan sendirinya, tetapi terdapat unsur kebutuhan seperti minat belajar. Crow and Crow menyatakan minat berhubungan dengan gaya gerak yang selanjutnya dapat mendorong dalam menghadapi kegiatan.<sup>75</sup> Menurut Bob dan Anik Anwar minat merupakan keadaan timbulnya suatu emosi yang ditujukan kepada sesuatu. Sedangkan menurut Natawijaya minat merupakan sebuah pemusatan perhatian yang terjadi dengan tidak sengaja. Ketidaksengajaan terbentuk dengan penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan dan kesenangan.<sup>76</sup>

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang

---

<sup>74</sup>*Ibid*, h. 180

<sup>75</sup> Djaali, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 122

<sup>76</sup> Farida Herawati, Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Kejuruan Merakit Komputer Pc Menggunakan Metode Demonstrasi Dengan Jobsheet Dan Gambar Siswa Tingkat X Multimedia 1 Semester Genap SMKN 1 Tanjung Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Langsung*, Vol. 3 No. 2 (2016), h. 57

tercipta dengan penuh kemauan. Perhatian khusus tersebut dapat tercipta karena peserta didik memiliki rasa ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Rasa ketertarikan tersebut tergambar dari perasaan senang peserta didik terhadap suatu aktivitas tertentu sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam aktivitas tersebut.

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap terselenggaranya proses pembelajaran diantaranya yaitu perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran masih kurang atau rendah.<sup>77</sup> Peserta didik dalam proses pembelajaran masih menunjukkan sikap malas untuk diajak berfikir terkait materi pembelajaran. Sehingga dalam diri peserta didik masih menunjukkan sikap pasif serta kurang peduli.

## **2. Tujuan dan Fungsi Minat Belajar**

### **1) Tujuan**

Tujuan merupakan sasaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran merupakan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Slameto, meskipun minat terhadap sesuatu bukan merupakan hal yang abadi untuk dapat mempelajari hal tersebut. Dengan demikian, minat berperan dalam membantu seseorang dalam mempelajarinya.<sup>78</sup> Sehingga tujuan dari minat

---

<sup>77</sup> Suryosubroto, *op cit*, h. 189

<sup>78</sup> Slameto, *op. cit*, h. 180



itu sendiri yaitu untuk membantu peserta didik dalam melihat hubungan dari materi yang diharapkan untuk kemudian dipelajari oleh dirinya sendiri sebagai individu.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwasannya tujuan dari minat belajar yaitu nantinya peserta didik dapat melakukan belajar secara lebih mandiri pada mata pelajaran tertentu hal ini merupakan akibat dari peserta didik yang memiliki minat terhadap pembelajaran.

## 2). Fungsi

Sedangkan fungsi dari minat belajar yaitu seseorang dalam hal ini adalah peserta didik dapat belajar dengan baik dan dapat menyerap materi pembelajaran secara optimal apabila dalam diri peserta didik tersebut mempunyai minat belajar yang tinggi, sehingga akan timbul perasaan senang, dan tertarik yang berakibat pada bangkitnya semangat belajar dalam diri peserta didik sehingga mereka akan berusaha dengan keras menghapuskan ketidaktahuannya dan kemudian akan muncul kemandirian belajar peserta didik.

## 2. Tolak Ukur Minat

Djamrah mengemukakan bahwasan peserta didik yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perasaan senang, ketertarikan serta keterlibatan dalam suatu aktivitas.<sup>79</sup> Sedangkan Slameto mengungkapkan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar akan menunjukkan rasa

---

<sup>79</sup> Syaiful Bahri Djarmah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.166

senang serta perhatian terhadap suatu aktivitas.<sup>80</sup> Dari pemaparan tersebut maka penulis menarik kesimpulan bahwasannya tolak ukur dari minat belajar yaitu:

1. Rasa senang
2. Perhatian
3. Ketertarikan
4. Keterlibatan.

#### **F. Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Minat Belajar**

Minat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran yang menarik minat peserta didik akan lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar seorang siswa di dalam menerima pelajaran di sekolah.<sup>81</sup> Maka dari itu minat dalam belajar memiliki fungsi yang sangat penting karena keberhasilan belajar hanya dapat dicapai jika peserta didik memiliki minat yang tinggi. Untuk menambah minat seorang siswa di dalam menerima pelajaran di sekolah, siswa diharapkan mengembangkan minat untuk melakukannya sendiri. Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

---

<sup>80</sup> Slameto, *op. cit*, h.180

<sup>81</sup> Farida Herawati, *op. cit*, h. 57

Dahyono mengatakan bahwa minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan yang diminati. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa prestasi siswa akan lebih baik apabila memiliki minat yang besar terhadap pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu apabila pendidikan menghadapi persoalan rendahnya minat belajar peserta didik maka kondisi ini akan menghambat tercapainya tujuan belajar untuk mencapai tujuan kognitif, afektif dan psikomotor pada dirinya.<sup>82</sup>

Hakikat masalah yaitu kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan. Maka dari itu mata pelajaran maupun topic tidak terbatas pada materi yang bersumber dari peristiwa tertentu. Terdapat beberapa kriteria pemilihan bahan pelajaran dalam pemecahan masalah:

1. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik
2. Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar dengan siswa
3. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak
4. Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.<sup>83</sup>

Peserta didik dalam memecahan masalah dituntut untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikirnya. Kemampuan berpikir

---

<sup>82</sup>Siti Komariyah, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa", *Unniversitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*, Vol 4, No 1 Februari 2018, h. 3

<sup>83</sup> Wina Sanjaya, *op. cit*, h. 216

peserta didik yang akan membantu keberhasilan pemecahan masalah ini perlu dilatih dalam kegiatan pembelajaran dikelas contohnya keterlibatan peserta didik dengan tugas dan latihan.<sup>84</sup> Selain itu, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa menurut adalah dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyelesaikan masalah dan bagaimana guru membuat para siswa tertarik dan suka menyelesaikan masalah yang dihadapi.<sup>85</sup> Kemampuan berpikir peserta didik tidak akan optimal jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap suatu pelajaran.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hariawan, Kamaluddin dan Unggul Wahyono dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu. Data awal yang diperoleh dari pretest kelas control dengan rata-rata 9,86 dan kelas eksperimen 10,57. Kemudian pada kedua kelas tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Direct Instruction dan creative problem solving. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor untuk kelas eksperimen sebesar 17,91 sedangkan kelas kontrol sebesar 13,24. Secara kuantitas hasil ini

---

<sup>84</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Surabaya : Pustaka Belajar, 2009), h.8

<sup>85</sup> M.F.A. Saputra, Mashuri, "Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing", *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN 2252-6927, h. 51

menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan terbuktinya kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Direct Instruction.<sup>86</sup>

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh N.I. Fajariyah, dkk yang berjudul Efektivitas Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving dan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMP N 1Tengaran. Sampel memiliki keadaan awal yang sama Berdasarkan hasil analisis data awal dari nilai rapor. Selanjutnya diberikan perlakuan yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran problem solving dan Creative Problem Solving. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan antara rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah kelas yang memperoleh pembelajaran dengan model Problem Posing dan Creative Problem Solving. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran Creative Problem Solving untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah lebih disarankan dari pada problem posing.<sup>87</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggi Riesta Valentina, I Ketut Mahardika dan Agus Abdul Gani yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Model Inkuiri Terbimbing Disertai Media Pictorial Riddle. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar

---

<sup>86</sup>Hariawan, Kamaluddin dan Unggul Wahyono, “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu”, *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, Vol. 1 No.2, ISSN 2338 3240, h.52

<sup>87</sup>N.I. Fajariyah, dkk, “Efektivitas Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving dan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMP N 1Tengaran”, *Unnes Jurnal Of Mathematics Education*, (2012), ISSN No 2252-6927. h.27



kognitif siswa meningkat dibuktikan dengan jumlah siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 86,11% dengan rata-rata hasil belajar siswa 77.<sup>88</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Restika Maulidina Hartantia, Elfi Susanti Van Hayus, Agung Nugroho, Catur Saputro yang berjudul Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013. Peneliti dengan guru mata pelajaran kimia ditemukan bahwa prestasi belajar terendah adalah pada materi pokok termokimia yang persentase ketuntasannya sebesar 60,76%. Hal tersebut menunjukkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Hasil dari penelitian dapat dilihat berdasarkan lembar observasi yang meningkat dari 56,33% pada siklus I menjadi 72,65% pada siklus II dan berdasarkan angket meningkat dari 58,4% pada siklus I menjadi 74,14% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA Negeri Colomadu.<sup>89</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantu Media Pictorial Riddle Terhadap

---

<sup>88</sup>Anggi Riesta Valentina, I Ketut Mahardika dan Agus Abdul Gani, “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Model Inkuiri Terbimbing Disertai Media Pictorial Riddle”, *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, (2018), ISSN: 2527-5917, Vol.3, h.71

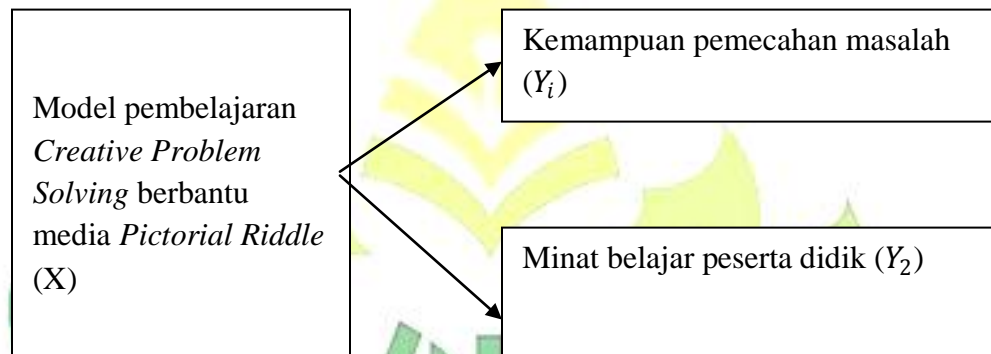
<sup>89</sup> Restika Maulidina Hartantia, dkk, “Penerapan Model *Creative Problem Solving* (Cps) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013, (2013), *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 2 No. 2, ISSN 2337-9995

Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik”. Dari penelitian relevan ini peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving berbantu media pictorial riddle akan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar peserta didik. Kelebihan dari penelitian ini yaitu peneliti memberikan inovasi pada model pembelajaran creative problem solving yang berbantu dengan media pictorial riddle dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga kemampuan pemecahan masalah meningkat.



## H. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran kerangka berpikir adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>90</sup> kerangka berpikir menjelaskan hubungan antar variable dalam penelitian. Untuk lebih jelasnya penulis menjabarkan kerangka berpikir dalam bagan sebagai berikut:



Bagan diatas menjelaskan hubungan pembelajaran dengan menggunakan variabel X yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media *Pictorial Riddle* dengan Y yaitu kemampuan pemecahan masalah akan berefek pada hasil belajar peserta didik yang sebelumnya rendah. Harapannya dalam belajar khususnya mata pelajaran Biologi kemampuan pemecahan masalah peserta didik tinggi. Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pendidik dapat menggunakan model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dengan diterapkannya model

---

<sup>90</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: 2016, Alfabeta), h. 91

pembelajaran *Creative Problem Solving* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang rendah menjadi lebih baik. Selain itu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menyelesaikan masalah dan bagaimana pendidik membuat peserta didik tertarik dan suka menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari minat belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi proses berfikir peserta didik sehingga kemampuan pemecahan masalah peserta didik meningkat. Apabila peserta didik tertarik dengan menunjukkan rasa suka dan perhatian pada materi tertentu maka kemampuan berfikir peserta didik akan berkembang sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Minat belajar peserta didik dalam kategori cukup dan masih dapat ditingkatkan lagi.

## I. Hipotesis

1.  $H_{0A} : \alpha_i = 0$  tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model konvensional

$H_{1A} : \alpha_i \neq 0$  terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model konvensional

2.  $H_{0B} : B_j = 0$  tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah

$H_{1B} : B_j \neq 0$  terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah

3.  $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$  tidak terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik

$H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$  terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Waktu dan Tempat Penelitian

Riset akan dilaksanakan di SMAN 3 Bandar Lampung. Mengenai waktu dilaksanakannya riset yaitu pada semester gasal tahun 2018/2019

#### B. Metode dan Desain Penelitian

Tipe riset yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen. Ciri-ciri dari kuasi eksperimen yaitu mempunyai blok pengawasan namun tak berdaya guna sepenuhnya.<sup>91</sup> Riset ini memakai desain *posttest only control design*.<sup>92</sup>

**Tabel 3.1**  
**Desain Faktorial 2x3<sup>93</sup>**

Model Pembelajaran	Minat Belajar		
	Tinggi	Sedang	Rendah
<i>Creative Problem Solving</i>	<i>TCreative Problem Solving</i> berbantu media <i>Pictorial Riddle</i>	<i>SCreative Problem Solving</i> berbantu media <i>Pictorial Riddle</i>	<i>RCreative Problem Solving</i> berbantu media <i>Pictorial Riddle</i>
Konvensional (K)	TK	SK	RK

<sup>91</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 77

<sup>92</sup>*Ibid*, h. 75

<sup>93</sup>Husain Usman, pengantar statistik, (Jakarta: 2012, PT Bumi Aksara), h. 176

Keterangan:

Huruf pertama menyatakan model pembelajaran yang dipakai ialah CPS dan konvensional (K) sedangkan huruf selanjutnya menyatakan kategori dari minat kategori tinggi (T), sedang (S) serta rendah (R).

### C. Variabel Penelitian

Termuat variabel yang berpengaruh pada riset ini ialah:

#### 1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas ( $X_1$ ) pada riset ialah model *Creative Problem Solving* dibantu Media Pictorial Riddle

#### 2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat pada riset ialah ( $Y_1$ ) kemampuan pemecahan masalah ( $Y_2$ ) yaitu minat belajar

### D. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam menentukan sampel terdapat teknik pengambilan sampel yang disebut dengan teknik sampling dengan memakai teknik acak kelas lewat dua kali undian. Pemungutan pertama untuk mendapatkan kelas eksperimen, selepas itu pemungutan kedua buat mendapatkan kelas kontrol. Sampel yang didapat bersifat homogen artinya sampel yang diteliti memiliki sifat-sifat yang seragam satu sama lainnya.

## E. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Daerah abstraksi yang meliputi subjek serta objek dengan kualitas atau sifat tertentu dalam sebuah penelitian untuk diselidiki lalu diambil kesimpulan disebut populasi.<sup>94</sup> Populasi dalam riset ialah seluruh anak didik dikelas X MIA di SMAN 3 Bandar Lampung. Populasi terdiri dari 122 peserta didik yang tersebar dalam empat kelas.

**Tabel 3.2**  
**Pembagian Siswa Kelas X SMAN 3 Bandar Lampung**

No	Kelas	Banyak peserta didik
1	X MIA 1	30
2	X MIA 2	32
3	X MIA 3	30
4	X MIA 4	30
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>122</b>

*Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 3 Bandar Lampung*

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi.<sup>95</sup> Pada riset ini melibatkan anak didik X IPA 1 selaku kelas kontrol dan X IPA 2 sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 3.3**  
**Sampel Peserta Didik SMA Negeri 3 Bandar Lampung**

Nomor	Kelas	Pria	Wanita	Jumlah
1	X MIA 1	15	20	35
2	X MIA 2	17	19	36
<b>Jumlah</b>				<b>71</b>

---

<sup>94</sup>Sugiyono, *op. cit.*, h.80

<sup>95</sup>*Ibid*, h. 81

## F. Teknik Pengumpulan Data

Berbagai taktik yang dipergunakan tatkala mencari dan pengumpulan informasi ilmiah yang dibutuhkan oleh peneliti dinamakan teknik pengumpulan data. Pengumpulan dilakukan pada riset ini menggunakan:

### 1). Angket

Untuk mengukur minat belajar digunakan angket. Sederet pernyataan untuk dijawab responden dinamakan angket.<sup>96</sup> Individu yang hendak ditakar dinamakan responden. Daftar pernyataan yang dipergunakan ialah kuesioner langsung berbentuk daftar checklist dengan cara memberi angket secara langsung kepada individu kemudian diisi dengan membubuhkan tanda (√) pada pernyataan sesuai pendapatnya. Kuesioner dianalisis dengan penilaian skala likert dengan pernyataan S, SS, TS, STS. Selepas itu digolongkan dalam golongan minat tinggi, sedang, juga rendah.

**Tabel 3.5**  
**Skor penilaian minat belajar<sup>97</sup>**

Pernyataan Positif (+)	Skor	Pernyataan Negatif (-)	Skor
Sangat setuju	4	Sangat setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat tidak setuju	1	Sangat tidak setuju	4

---

h. 42 <sup>96</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013),

<sup>97</sup> Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h.147

## 2). Tes

Untaian pertanyaan yang dipakai untuk menilai sehingga dapat mengetahui ketangkasan, kemampuan maupun wawasan yang dimiliki oleh peserta didik dinamakan tes.<sup>98</sup> Tes dipergunakan guna menilai kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah berkenaan dengan pokok pelajaran yang telah dipelajari. Tes berupa soal essay yang diberikan diakhir pembelajaran. Penilaian tes berpedoman sesuai dengan indikator pemecahan masalah. Berikut rumus guna menghitung poin yang didapat:<sup>99</sup>

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Klarifikasi:

NP : Poin persen yang diinginkan

R : Poin kasar yang diperoleh anak didik

SM : Poin maksimal X banyak soal

110 : Bilangan tetap

Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik rendah, cukup, tinggi, sangat tinggi, skor diubah dalam presentase sebagai berikut:<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup>Ibid, h. 46

<sup>99</sup> Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h.102

<sup>100</sup>Khairun Nisak, “*Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di SMPN 2 Indra Jaya Sigli*”, Skripsi Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Ar-Raniry Darussalam, Tahun 2016, h.61

**Tabel 3.4**  
**Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah**

Nilai	Kategori
90-100 %	Tinggi Sekali
80-89%	Tinggi
65-79%	Cukup
55-64%	Rendah
<54%	Rendah Sekali

### 3). Dokumentasi

Dokumentasi dipergunakan demi mencari tahu fakta tentang keadaan sekolah seperti profil sekolah maupun informasi tentang siswa seperti jumlah peserta didik pada sekolah tersebut sebelum dilakukannya penelitian. Dengan demikian pada riset ini dokumentasi untuk mengumpulkan informasi data jumlah anak didik beserta foto pembelajaran pada saat melakukan penelitian.

### G. Analisis Uji Coba Instrumen

Agar mendapatkan data yang valid dan reliabel maka instrument penelitian harus diuji cobakan terlebih dahulu:

#### 1. Uji Soal Tes

##### a. Uji Validitas

Alat pengukuran dikata absah andaikata suatu alat mampu menakar apa yang ingin ditakar.<sup>101</sup> Yang digunakan pada riset yaitu validitas konstruk serta validitas isi.

---

<sup>101</sup> Novalia Muhamad Sajali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Lampung: Aura, 2014), h.37



### 1). Validitas Isi

Jikalau tes berhasil menaksir suatu sasaran yang sepadan dengan pokok bahasan yang diberikan maka dapat dikata soal mempunyai validitas isi.<sup>102</sup> Validitas isi untuk menentukan instrumen tes dengan melibatkan validator yang ahli dalam bidangnya.

### 2). Validitas Konstruk

Andaikata soal tes tersebut mampu mengukur setiap aspek berpikir sebab itu tes dikata mempunyai validitas konstruk.<sup>103</sup> Rumus yang dipergunakan yakni koefisien korelasi memakai *product moment pearson*.<sup>104</sup>

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Klarifikasi:

$r_{xy}$  = Koefisien *product momen*

$N$  = Banyaknya subjek

$X$  = Nilai pembanding

$Y$  = Nilai dari instrumen yang akan dicari validasinya

---

<sup>102</sup>Suharsimi Arikunto, *op.cit*, h.182

<sup>103</sup>*Ibid*, h.83

<sup>104</sup>*Ibid*, h.87

## b. Uji Reliabilitas

Suatu data dinyatakan reliable jikalau dua maupun lebih peneliti dalam sasaran serupa membentuk data yang serupa.<sup>105</sup> Untuk penentuannya dipakai rumus *alpha* yaitu sebagai berikut:<sup>106</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Klarifikasi:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$n$  : Banyak soal

$\sum \sigma_i^2$  : Total keseluruhan variansi masing-masing soal

$\sigma_i^2$  : Variansi total

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Koefisien Reliabilitas<sup>107</sup>**

Nilai	Keterangan
$0 < r_{11} < 0,2$	Rendah Sekali
$0,2 < r_{11} < 0,4$	Rendah
$0,4 < r_{11} < 0,6$	Sedang
$0,6 < r_{11} < 0,8$	Tinggi
$0,8 < r_{11} < 1,0$	Tinggi Sekali

<sup>105</sup>Sugiyono, *Op. cit*, h. 268

<sup>106</sup>Suharsimi Arikunto, *op.cit*, h.122

<sup>107</sup>Samidi, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/2014", *Jurnal Edutech*, (2015), Vol.1 No 1, ISSN 2442-6024, h.7

### c. Uji Tingkat Kesukaran

Upaya dalam mengetahui soal untuk tes masuk kategori baik diistilahkan dengan tingkat kesukaran. Soal yang dapat dipergunakan yakni tak terlampau ringan dan tak terlampau sukar. Sepanjang penentuan dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:<sup>108</sup>

$$P = \frac{B}{JS}$$

Klarifikasi:

$P$  = Penanda kesukaran

$B$  = Banyaknya siswa dengan jawaban tepat

$JS$  = Banyaknya siswa yang mengerjakan.

**Tabel 3.7**  
**Penafsiran Tingkat Kesukaran Soal**<sup>109</sup>

Besar P	Interpretasi
$P < 0,30$	Sulit
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P > 0,70$	Mudah

<sup>108</sup>Suharsimi Arikunto, *op.cit*, h.222

<sup>109</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Penelitian* ( Jakarta : Rajawali Pers,2011) h. 372

#### d. Uji Daya Pembeda

Guna memilah antara siswa berkemampuan yang tinggi serta rendah maka dilakukan analisis daya pembeda. Saat penentuannya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>110</sup>

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Klarifikasi:

$J$  : Banyaknya siswa yang mengikuti tes

$J_A$  : Jumlah anggota tes kelompok atas

$J_B$  : Total anggota tes kelompok bawah

$B_A$  : Jumlah anggota dengan jawaban benar pada anggota atas

$B_B$  : Banyaknya peserta tes yang menjawab benar pada grub bawah

$P_A$  : Skala anggota grub atas dengan jawaban benar

$P_B$  :Skala anggota grub bawah dengan jawaban benar

---

<sup>110</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.cit*, h.228

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Indeks Daya Beda<sup>111</sup>**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
$DP \leq 0,20$	Jelek
$0,21 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,41 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,71 < DP \leq 1,00$	Baik Sekali

## 2. Teknik Analiasi Data

### a. Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Guna melihat data yang didapatkan terdistribusi normal maka dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *liliefors*, untuk normalitas data yang kecil serta tidak perlu dikelompokkan. Dengan rumus sebagai berikut:

$$L_{hitung} = \text{Max}|f(z) - S(z)|, L_{tabel} = L_{(\alpha,n)}$$

Atas hipotesis:

$H_0$  : Sampel menjejaki sebaran normal

$H_1$  : Sampel tak menjejaki sebaran normal

Simpulan: Bila  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Tahapan pengujian:

#### 1. Menyusun data

---

<sup>111</sup>Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 232

2. Menetapkan kerapatan masing-masing data
3. Menetapkan frekuensi bertumpuk
4. Menetapkan skor Z dimana  $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  dengan  $\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$ ,  $S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$
5. Menetapkan skor  $f(z)$  dengan penggunaan tabel z
6. Menetapkan  $s(z) = \frac{fkum}{n}$
7. Menetapkan skor  $L = f(z) - S(z)$
8. Menetapkan skor  $L_{hitung} = \text{Max}|f(z) - S(z)|$
9. Menetapkan skor  $L_{tabel} = L_{(\alpha, n)}$
10. Bandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$  beserta buat kesimpulan. Apabila  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima<sup>112</sup>

## 2. Uji Homogenitas

Guna mendapati apakah komunitas variansi mempunyai varians sama ataupun tidak oleh karenanya dilakukan pengujian homogenitas memakai uji *Bartlett* dengan rumus:

$$X_{hitung}^2 = n(10) \left\{ B - \sum_{i=1}^k dk \text{Log} S^2 \right\}$$

$$X_{tabel}^2 = X_{(\alpha, k-1)}^2$$

Hipotesis:

$H_0$  : Data homogen

$H_1$  : Data tak homogen

---

<sup>112</sup>Novalia Muhamad Sajali, *op.cit.* h.53



Patokan penarikan uji *Bartlet*:

Bila  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima

tahapan uji *Bartlet* ialah:

1. menentukan variansi dari masing-masing anggota data. Rumus

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

2. menentukan variansi campuran dengan rumus  $S^2_{gab} = \frac{\sum_{i=1}^k (dk \cdot S_i^2)}{\sum dk}$

dimana  $dk = n-1$

3. menentukan skor Bartlet menggunakan rumus

$$B = (\sum_{i=1}^k dk) \text{Log} S^2_{gab}$$

4. Menentukan skor chi kuadrat menggunakan rumus  $X^2_{hitung} =$

$$-n(10) \{B - \sum_{i=1}^k dk \text{Log} S_i^2\}$$

5. menentukan skor  $X^2_{tabel} = X^2_{(\alpha, k-1)}$

6. Membandingkan  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  lalu menarik kesimpulan.

Apabila  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima<sup>113</sup>

## b. Uji Hipotesis

### 1). Analisis varians dua jalur sel tak sama

Model untuk keterangan populasi pada analisis varians dua jalur tak sama yakni:<sup>114</sup>

---

<sup>113</sup>*Ibid.* h.54

<sup>114</sup>Budiyo, *Statistik Untuk Penelitian*, (Surakarta: UNS Press, 209), h.228

$$x_{ijk} = \mu + \alpha_i + \beta_j + (\alpha\beta)_{ij} + \epsilon_{ijk}$$

Klarifikasi:

$x_{ijk}$  : Skor ke-k dibanjar ke-I serta kolom ke-j

$\mu$  : Rerata keseluruhan data (rerata besar, grand mean)

$\alpha_i$  :  $\mu_i - \mu$  efek banjar ke-i pada fariabel terikat, dengan  $i=1,2$

$\beta_j$  :  $\mu_j - \mu$  efek kolom ke-j pada variable terikat, denga  $j=1,2,3$

$(\alpha\beta)_{ij}$  :  $\mu_{ij} - (\mu + \alpha_i + \beta_j) \rightarrow$  gabungan efek banjar ke-i serta kolom ke-j pada variabel terikat

$\epsilon_{ijk}$  : deviasi data terhadap rerata populasinya yang berporsi normal dengan rerata 0

$i : 1,2$  yaitu : 1. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media *Pictorial Riddle*  
2. konvensional

$j : 1,2,3$  yaitu : 1. Minat tinggi  
2. Minat sedang  
3. Minat rendah

**Tabel 3.9**

**Tata Letak Data**

TingkatKemampuan(B <sub>j</sub> )	Tinggi	Sedang	Rendah
	(B <sub>1</sub> )	(B <sub>2</sub> )	(B <sub>3</sub> )
Model <i>Creative Problem Solving</i> (A <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>3</sub>
Konvensional(A <sub>2</sub> )	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>3</sub>

Langkah riset mepergunakan anava dua jalan tak sel tak sama:

**a) Hipotesis**

1.  $H_{0A} : \alpha_i = 0$  teruntuk  $i=1,2$  ( tak ada perbedaan efek antar banjar atas variable terikat)

$H_{1A} : \alpha_i \neq 0$  sedikitnys tersedia satu harga  $i$  (adanya perbedaan efek antar banjar atas variable terikat)

2.  $H_{0B} : \beta_j = 0$  teruntuk  $j = 1,2,3$  (tak adanya bedaa efek antara kolom atas variable terikat)

$H_{1B} : \beta_j \neq 0$  sedikitnya tersedia 1 harga  $j$  (terlihat perbedaan efek antar kolom atas variable terikat)

3.  $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$  teruntuk seluruh sandingan dengan  $i=1,2$  dan  $j=1,2,3$  (tak adahubungan banjar serta antar kolom atas variable terikat)

$H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$  sedikitnya terselip satu sandingan  $(\alpha\beta)_{ij}$  (ada nya hubungan banjar serta antar kolom atas variable terikat)

## b). Komputasi

### 1)Notasi serta tata letak

Syruktur anava berwujud corak banjar beserta kolom ialah:

Minat belajar (B) Model pembelajaran(A)	Tinggi (B1)	Sedang (B2)	Rendah (B3)
Creative Problem Solving (A <sub>1</sub> )	$\sum_k^{n_{11}} x_{11k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{11}} x_{22k}^2$ $C_{11}$ $SS_{11}$	$\sum_k^{n_{12}} x_{12k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{12}} x_{12k}^2$ $C_{12}$ $SS_{12}$	$\sum_k^{n_{13}} x_{13k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{13}} x_{13k}^2$ $C_{13}$ $SS_{13}$
Konvensional (A <sub>2</sub> )	$\sum_k^{n_{21}} x_{21k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{21}} x_{21k}^2$ $C_{21}$	$\sum_k^{n_{22}} x_{22k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{22}} x_{22k}^2$ $C_{22}$	$\sum_k^{n_{23}} x_{23k}$ $\sum_k^{\bar{x}_{23}} x_{23k}^2$ $C_{23}$

	$SS_{21}$	$SS_{22}$	$SS_{23}$
--	-----------	-----------	-----------

Keterangan:

$A_1$ : model Creative Problem Solving

$A_2$ : model konvensional

$B_1$ : minat tinggi

$B_2$ : minat sedang

$B_3$ : minat rendah

$AB_{ij}$  : perolehan kemampuan dalam memecahkan permasalahan siswa

ditinjau dari j dengan model i

i= 1,2

j= 1,2,3

pada anava dideskripsikan catatan diantaranya:

$n_{ij}$  : ukuran sel ij (sel dibanjar ke-I serta kolom ke-j banyaknya data

tinjauan disel ij, frekuensi sel ij)

$\bar{n}_h$  : rerata harmonic frekuensi seluruh sel =  $\frac{pq}{\sum ij \frac{1}{n_{ij}}}$

$N$  :  $\sum ij n_{ij}$  banyak keseluruhan data tinjauan

$$C = \frac{(\sum_k x_{ijk})^2}{n_{ij}}$$

$SS_{ij} = (\sum_k x_{ijk}^2 - \frac{(\sum_k x_{ijk})^2}{n_{ij}})$  : banyaknya kuadrat deviasi data tinjauan

di sel ij

$\overline{AB}_{ij}$  : rerata disel ij

$A_i = \sum_k x_{ijk}^2 - \frac{(\sum_k x_{ijk})^2}{n_{ij}}$  : banyaknya rerata dibaris ke-i

$B_i = \sum_i \overline{AB}_{ij}$  : banyaknya rerata dibaris ke-j

$G = \sum_{i,j} \overline{AB}_{ij}$  : banyaknya rerata diseluruh sel

## 2). Komponen jumlah kuadrat

Dapat diartikan besaran-besaran (1), (2), (3), (4), serta (5) :

$$(1). = \frac{G^2}{pq}; \quad (2). = \sum_{i,j} SS_{ij} \quad (3) = \sum_i \frac{A_i^2}{q};$$

$$(4) = \sum_j \frac{B_j^2}{p}; \quad (5) = \sum_{i,j} \overline{AB}_{ij}^2;$$

Banyaknya ada lima kuadrat pada anva yaknibanyaknya kuadrat banjar

(JKA), banyaknya kuadrat kolom (JKB),banyaknya kuadrat total

(JKT). Berlandaskan pada sifat matematis tersebut berikut ini data

diturunkan formula untuk JKA, JKB, JKAB, JKG dan JKT:

$$JKA = \bar{n}_h \{(3) - (1)\}$$

$$JKB = \bar{n}_h \{(4) - (1)\}$$

$$JKAB = \bar{n}_h \{(1) + (5) - (3) - (4)\}$$

$$JKG = (2)$$

$$JKT = JKA + JKB + JKAB + JKG$$

Klarifikasi:



JKA = banyaknya Kuadrat Banjar

JKB = banyaknya Kuadrat Kolom

JKAB = banyaknya Kuadrat hubungan

JKG = banyaknya Kuadrat Galat

JKT = banyaknya Kuadrat Total

### 3). Derajat kebebasan

Derajat kebebasan bagi per banyaknya kuadrat tersebut ialah:

$$dkA = p - 1$$

$$dkB = q - 1$$

$$dkAB = (p - 1)(q - 1)$$

$$dkG = N - pq$$

$$dkT = N - 1$$

### 4). Rerata kuadrat (RK)

Berlandaskan banyaknya kuadrat derajat kebebasan masing-masing didapat rerata berikut:

$$RKA = \frac{JKA}{dkA}$$

$$RKB = \frac{JKB}{dkb}$$

$$RKAB = \frac{JKAB}{dkAB}$$

$$RKB = \frac{JKB}{dkG}$$

### c). statistic uji

Statistik uji anava ialah sebagai berikut:

- (1). bagi  $H_{0A}$  ialah  $F_a = \frac{RKA}{RKG}$  yang mempunyai skor dari variable acak yang berdistribusi F dengan derajat kebebasan p-1 serta N-pq
- (2). bagi  $H_{0B}$  ialah  $F_b = \frac{RKB}{RKG}$  yang mempunyai skor dari variable acak yang berdistribusi F dengan derajat kebebasan q-1 serta N-pq
- (3). Untuk  $H_{0AB}$  adalah  $F_{ab} = \frac{RKAB}{RKG}$  yang memiliki nilai dari variable random yang berdistribusi F dengan derajat kebebasan (p-1) (q-1) dan N-pq
- (4). tentukan nilai  $F_{tabel}$   
bagi masing-masing skor F tersebut skor  $F_{hitung}$  nya ialah:
  - (a)  $F_{tabel}$  untuk  $F_a$  ialah  $F_{a;p-1,N-pq}$
  - (b)  $F_{tabel}$  untuk  $F_b$  ialah  $F_{b;p-1,N-pq}$
  - (c)  $F_{tabel}$  untuk  $F_{ab}$  ialah  $F_{ab;(p-1)(q-1),N-pq}$
- (d) Ringkasan anava

**Tabel 3.10**  
**Ringkasan anava**

Sumber	Dk	JK	RK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Baris (A)	p-1	JKA	RKA	$F_a$	$F^*$
Kolom (B)	q-1	JKB	RKB	$F_b$	$F^*$
Interaksi (AB)	(p-1)(q-1)	JKAB	RKAB	$F_{ab}$	$F^*$
Galat	N-pq	JKG	RKG	-	-
Total	N-1	JKT	-	-	-

Keterangan:

$F^*$  : skor F didapat dari table

dk : derajat kebebasan bagi masing-masing banyaknya kuadrat

JKA : banyaknya kuadrat baris (A)

JKB : banyaknya kuadrat kolom baris (B)

JKG : banyaknya kuadrat galat

JKT : banyaknya kuadrat total

RKA : rerata kuadrat garis (motode)  $\frac{JKA}{dkA}$

RKB : rerata kuadrat kolom (gaya kognitif)  $\frac{JKB}{dkB}$

RKAB : rerata kuadrat hubungani  $\frac{JKAB}{dkAB}$

RKG : rerata kuadrat galat  $\frac{JKG}{dkG}$

(e). Keputusan uji

- (1)  $H_{0A}$  ditolak jika  $F_a > F_{tabel}$
- (2)  $H_{0B}$  ditolak jika  $F_b > F_{tabel}$
- (3)  $H_{0AB}$  ditolak jika  $F_{ab} > F_{tabel}$

Jika terdapat interaksi pada perhitungan hipotesis yang ketiga maka dilanjutkan dengan perhitungan menggunakan Paired Sample T Test. Paired Sample T Test ini digunakan guna mengetahui perhitungan antar sel.

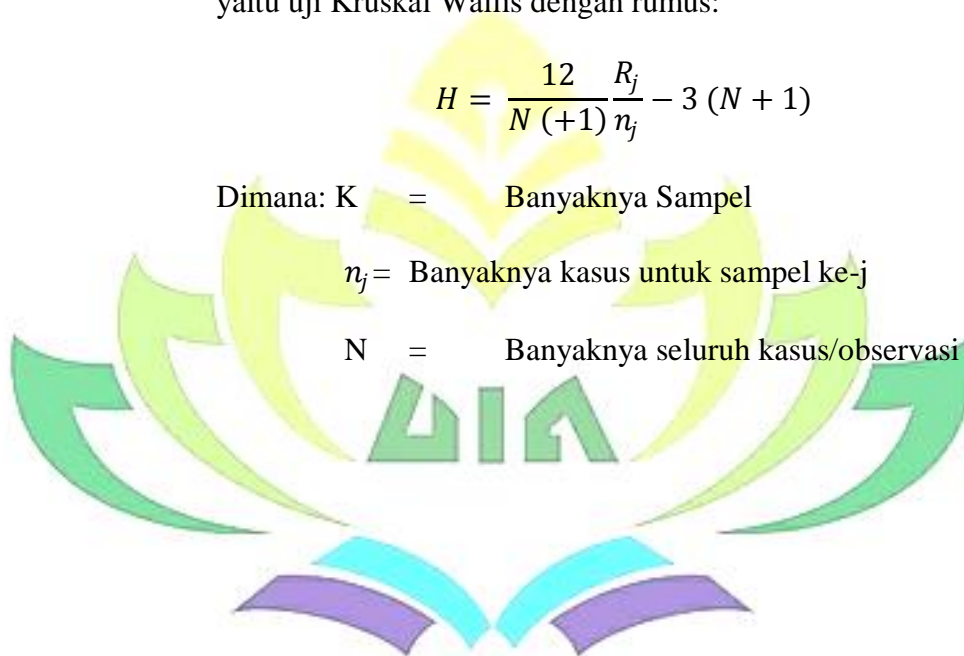
Jika uji prasyarat untuk anava tidak terpenuhi maka analisis yang penulis gunakan yaitu uji statistic non parametrik yaitu uji Kruskal Wallis dengan rumus:<sup>115</sup>

$$H = \frac{12}{N(N+1)} \frac{R_j}{n_j} - 3(N+1)$$

Dimana: K = Banyaknya Sampel

$n_j$  = Banyaknya kasus untuk sampel ke-j

N = Banyaknya seluruh kasus/observasi



---

<sup>115</sup>Husain Usman, pengantar statistik, (Jakarta: 2012, PT Bumi Aksara), h. 330

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengujian Instrumen Penelitian**

Riset diadakan di SMAN 3 Bandar Lampung pada X MIA 1 selaku kelompok kontrol menerapkan *Direct Instruction* sedangkan X MIA 2 selaku kelompok eksperimen menerapkan *Creative Problem Solving*. Sesudah melaksanakan riset, didapat skor ujian akhir kemampuan dalam memecahkan masalah. Pengujian instrumen bermaksud guna mengamati representasi pengaruh perlakuan terhadap objek amatan. *Microsoft Office Excel 2007* digunakan dalam olah data penelitian akan tetapi terlebih dahulu dilakukan analisis data uji coba yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda.

##### **1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah**

Hasil didapat dengan melakukan pengujian pertanyaan *uraian* pokok pelajaran keanekaragaman hayati sebanyak 14 soal kepada anak selain sampel, kemudian dianalisis yang meliputi:

##### **a. Uji Validitas Kemampuan Pemecahan Masalah**

Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan harus melewati pengujian validitas guna menghasilkan soal yang valid. Setelah melewati tahap

pengujian, selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2007* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Perolehan Uji Validitas Kemampuan Pemecahan Masalah**

Nomor	Soal	No Butir Soal
1	Valid	1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14
2	Invalid	2, 5, 10, 12

*Bersumber: Perolehan Hitungan Pengujian Validitas Kemampuan Pemecahan Masalah*

Dengan melihat tabel 4.1, 14 pertanyaan telah melewati tahapan uji coba didapat 10 soal valid yang kelak hendak dipergunakan dalam tes dengan nomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14. Sedangkan soal nomor 2, 5, 10, 12 dinyatakan invalid. Soal invalidnya tidak dipergunakan lantaran apabila diperbaiki memerlukan kurun waktu lebih, selain itu pertanyaan yang nantinya dipergunakan sudah mewakili seluruh indikator variabel terikat.

#### **b. Pengujian Reliabilitas Kemampuan Pemecahan Masalah**

Bedasarkan perolehan perhitungsn, didapat koefisien reabilnya 0,771 hingga dinyatakan mepunyai reliabilitas tinggi serta memadai untuk dipergunakan menjadi instrumen.

**Tabel 4.2**  
**Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah**

No	Soal	Nilai Reabil	Kriteria
1	Keanekaragaman Hayati	0,771	Tinggi

*Bersumber: Perolehan Hitungan Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*



### c. Pengujian Tingkat Kesukaran Kemampuan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran didapat keseluruhan soal mempunyai tingkat kesukaran kategori sedang.

**Tabel 4.3**  
**Perolehan Uji Tingkat Kesukaran Soal**

No	Kriteria	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	Sukar	-	-
2	Sedang	14	1, 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
3	Mudah	-	-

*Berumber: Perolehan Hitungan Tingkat Kesukaran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*

### d. Uji Daya Pembeda Kemampuan Pemecahan Masalah

Dari pengujian daya beda didapatkan 2 soal berdaya beda cukup, 6 soal berdaya beda baik, serta 5 soal berdaya beda sangat baik.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Daya Pembeda Soal**

No	Kriteria	Jumlah	No Soal
1	Sangat Baik	5	1, 6, 7, 8, 14
2	Baik	7	3, 4, 5, 9, 10, 11, 13
3	Cukup	2	2, 12
4	Jelek	-	-

*Bersumber: Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*

Setelah melakukan perhitungan uji coba, dapat ditentukan butir soal yang akan dipergunakan saat penelitian diantaranya soal valid dengan reliabilitas tinggi, tingkat kesukaran dengan kategori mudah-sedang, serta daya beda cukup-baik-sangat baik. Oleh karenanya soal yang dapat dipergunakan dalam riset ialah bernomor 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14.

## B. Uji Analisis Data *Posttest*

### 1. Analisis Data *Posttest* Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk menjawab hipotesis penelitian, perolehan tes dapat ditemukan pada dilampiran yang diolah serta dianalisis. Anava Dua Jalan Sel Tak Sama digunakan dalam pengujian hipotesis ini. Sebelum melakukan pengujian Anava Dua Jalan Tak Sama, uji tersebut harus memenuhi uji prasyarat yakni normalitas serta homogenitas.

#### b. Uji Normalitas Anava Dua Jalur Tak Sama

Uji Normalitas serta Homogenitas dikelas kontrol maupun eksperimen digunakan sebagai prasyarat untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Analisis Dua Jalur Sel Tak Sama.

##### 1). Uji Normalitas Dikelas Eksperimen

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Normalitas Soal**

Kelas Eksperimen	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Indeks	Interpretasi
X MIA 2	0,1329	0,156	$L_h \leq L_t$	Data terdistribusi normal

*Bersumber: Perolehan Hitungan Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*

Dengan melihat tabel tabel 4.5 diketahui bahwa diperoleh data terdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat pada kelas eksperimen X MIA 2 diperoleh nilai  $L_{hitung}$  0,1329 dan  $L_{tabel}$  0,156. Sehingga  $L_{hitung} < L_{tabel}$  menjadikan  $H_0$  diterima.

## 2) Uji Normalitas Dikelas Kontrol

**Tabel 4.6**  
**Perolehan Uji Normalitas Soal**

Kelas Kontrol	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Indeks	Interpretasi
X MIA 1	0,1147	0,161	$L_h \leq L_t$	Data terdistribusi normal

*Bersumber: Perolehan Hitungan Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*

Dengan melihat tabel 4.6, menunjukkan bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal. Hal tersebut dapat dilihat pada kelas kontrol X MIA 1 diperoleh nilai  $L_{hitung}$  0,1147 dan  $L_{tabel}$  0,161. Sehingga  $L_{hitung} < L_{tabel}$  menjadikan  $H_0$  diterima.

### b. Uji Homogenitas Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama

## 5. Uji Homogenitas Dikelas Eksperimen Serta Kontrol

**Tabel 4.7**  
**Perolehan Uji Homogenitas Kemampuan Pemecahan Masalah**

Bentuk Tes	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Disimpulkan
Ujian Akhir Kemampuan Pemecahan Masalah	0,229	3,481	Homogen

*Bersumber: Perolehan Hitungan Pengujian Daya Pembeda Tes Kemampuan Pemecahan Masalah*

Dengan melihat tabel 4.7, perolehan perhitungan uji homogenitas dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh  $F_{tabel}$  3,481 sedangkan  $F_{hitung}$  0,229 sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian dinyatakan bahwasannya kedua sampel homogen ataupun bersumber dari populasi yang sepadan. Setelah

kedua pengujian terlaksana maka akan dilanjutkan dengan analisis hipotesis dengan Anava Dua Jalan Sel Tak Sama.

## 6. Uji Hipotesis Anava Dua Jalan Sel Tak Sama

Sesudah kedua uji prasyarat terpenuhi maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan Anava Dua Jalan Sel Tak Sama.

**Tabel 4.8**  
**Perolehan Uji Anava Kemampuan Pemecahan Masalah**

Bersumber	JK	DK	RK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Model Pembelajaran (A)	22476,952	1	22476,952	171,389	4,013
Minat (B)	4291,864	2	2145,932	16,359	3,162
Interaksi (AB)	-22397,082	2	-11198,541	14,177	3,162
Galat	7345,943	56	131,178	-	-
Total	11717,677	61	-	-	-

Bersumber: Perolehan Hitungan Anava Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Dengan melihat tabel tabel 4.8, didapat hasil bahwa  $H_{0A}$  ditolak,  $H_{0B}$  ditolak, serta  $H_{0AB}$  ditolak. Penjelasananya ialah sebagai berikut:

1.  $Fa_{hitung} = 171,389$  dan  $Fa_{tabel} = 4,013$ . Berdasarkan perhitungan anaisis data pada table terlihat bahwa  $\{Fa_{hitung} \mid Fa_{hitung} > 4,013\}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_{0A}$  ditolak, dengan hipotesis penelitian  $H_{0A} : \alpha_i = 0$  tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Ridlle

dengan kelas yang menggunakan model konvensional.  $H_{1A} : \alpha_i \neq 0$  terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Artinya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model konvensional.

2.  $Fb_{hitung} = 16,359$  dan  $Fb_{tabel} = 3,162$ . Berdasarkan perhitungan analisis data pada table terlihat bahwa  $\{Fb_{hitung} \mid Fb_{hitung} > 3,162\}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_{0B}$  ditolak, dengan hipotesis penelitian  $H_{0B} : B_j = 0$  tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah.  $H_{1B} : B_j \neq 0$  terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Artinya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan

masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah.

3.  $F_{hitung} = 14,177$  dan  $F_{tabel} = 3,162$ . Berdasarkan perhitungan analisis data pada tabel terlihat bahwa  $\{F_{hitung} | F_{hitung} > 3,162\}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_{0AB}$  ditolak, dengan hipotesis penelitian  $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$  tidak terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.  $H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$  terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Artinya terdapat terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

#### **4. Uji Komparasi Ganda Scheff**

Setelah diperoleh hasil perhitungan Anava Dua Jalan Sel Tak Sama, tahap selanjutnya ialah dilakukan uji komparasi ganda *Scheff*. Tahapan tersebut dilakukan demi mengamati mana yang secara signifikan



memberikan pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

**Tabel 4.9**  
**Rerata Data dan Raerata Marginal**

Model Pembelajaran	Minat			Rerata Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
<b>CPS</b>	90.417	80.563	66,500	79.160
<b>DI</b>	88,00	79,80	69,11	78,970
<b>Rataan Marginal</b>	89.208	80.181	67.806	

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Scheff

Dengan melihat tabel 4.9 dapat diketahui bahwasannya:

a. Komparasi Ganda Antar Baris

Dari hasil perhitungan analisis varians dua jalan sel tak sama diperoleh hasil  $H_0$  ditolak. Setelah dilakukan uji lanjut komparasi ganda antar baris menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle lebih baik dari pada model pembelajaran *Direct Instruction*.

b. Komparasi Ganda Antar Kolom

Dari hasil perhitungan analisis varians dua jalan sel tak sama diperoleh hasil  $H_0$  ditolak. Setelah dilakukan uji lanjut komparasi Ganda Antar Kolom menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan minat belajar tinggi

mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dari pada peserta didik yang memiliki minat belajar sedang maupun rendah, dan peserta didik dengan minat belajar sedang mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dari pada peserta didik dengan minat belajar rendah.

**Table 4.10**  
**Perolehan Uji Komparasi Rerata Antar Kolom**

No	$H_0$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan Uji
1	$\mu_1 = \mu_2$	4,835,587	1,972,027	ditolak
2	$\mu_1 = \mu_3$	2,061,364	2,555,409	ditolak
3	$\mu_2 = \mu_3$	1,522,943	2,477,597	ditolak

Setelah melihat tabel perolehan Uji Komparasi Rerata Antar Kolom dengan taraf signifikan 0,05 disimpulkan bahwasannya:

1. Pada  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar tinggi lebih besar dibandingkan dengan rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat

belajar tinggi lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang.

2. Pada  $H_0 : \mu_1 = \mu_3$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan dengan rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

3. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sedangi dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan dengan rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe

minat belajar sedang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

#### 4. Uji T Berpasangan

Setelah diperoleh hasil Anava Dua Jalan Sel Tak Sama, tahap setelahnya ialah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji T berpasangan. Hal tersebut diperlukan guna mengamati mana yang signifikan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan pemecahan masalah. Berikut ini dipaparkan rerata masing-masing sel yang akan dipergunakan.

**Tabel 4.11**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	CPS_TS - KPM_CPSTS	8.91667	2.71221	.78295	7.19341	10.63992	11.389	11	.000
Pair 2	CPS_TR - KPM_CPSTR	2.7600E1	1.34164	.60000	25.93413	29.26587	46.000	4	.000
Pair 3	CPS_SR - KPM_CPSSR	1.7200E1	3.83406	1.71464	12.43939	21.96061	10.031	4	.001
Pair 4	DI_TS - KPM_DITS	5.50000	2.50998	1.02470	2.86594	8.13406	5.367	5	.003
Pair 5	DI_TR - KPM_DITR	1.7000E1	1.89737	.77460	15.00884	18.99116	21.947	5	.000
Pair 6	DI_SR - KPM_DISR	1.2555E1	2.87711	.95904	10.34401	14.76710	13.092	8	.000
Pair 7	CPST_DIT - KPM_CPSTDIT	4.83333	2.78687	1.13774	1.90869	7.75798	4.248	5	.008
Pair 8	CPSS_DIS - KPM_CPSSDIS	1.00000	1.46385	.37796	.18935	1.81065	2.646	14	.019
Pair 9	CPSR_DIR - KPM_CPSRDIR	-5.40000	2.19089	.97980	-8.12035	-2.67965	-5.511	4	.005
Pair 10	CPST_DIS - KPM_CPSTDIS	9.91667	2.31432	.66809	8.44622	11.38711	14.843	11	.000
Pair 11	CPST_DIR - KPM_CPSTDIR	2.2444E1	2.55495	.85165	20.48053	24.40835	26.354	8	.000
Pair 12	CPSS_DIT - KPM_CPSSDIT	-5.00000	2.44949	1.00000	-7.57058	-2.42942	-5.000	5	.004
Pair 13	CPSS_DIR - KPM_CPSSDIR	1.2888E1	2.71314	.90438	10.80339	14.97439	14.252	8	.000
Pair 14	CPSR_DIT - KPM_CPSRDIT	-2.240E1	3.04959	1.36382	-26.18657	-18.61343	-16.424	4	.000
Pair 15	CPSR_DIS - KPM_CPSRDIS	-1.720E1	3.83406	1.71464	-21.96061	-12.43939	-10.031	4	.001

Setelah melihat gambaran diatas, dijabarkan bahwasannya:

##### a. Komparasi Uji T berpasangan Antar Baris

Dari hasil perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama di peroleh bahwa  $H_{0a}$  ditolak, sesudah dilakukan Uji t berpasangan antar baris hasilnya sama menunjukkan model *Creative Problem Solving* lebih baik dari pada model *Direct Instruction*.

b. Komparasi Uji T berpasangan Antar Kolom

Dari hasil perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama diperoleh bahwa  $H_{0b}$  ditolak, dan setelah dilakukan uji lanjut Uji t berpasangan ganda antar kolom pun hasilnya sama menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model *Creative Problem Solving* pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan minat belajar tinggi mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dari pada peserta didik dengan minat belajar sedang maupun rendah, dan peserta didik dengan minat belajar sedang mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik daripada peserta didik dengan minat belajar rendah.

Berdasarkan hasil uji t berpasangan pada masing-masing tipe minat belajar, dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* tipe minat belajar tinggi lebih besar dibandingkan rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar tinggi lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang.
2. Pada  $H_0 : \mu_1 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* tipe minat belajar tinggi lebih besar dibandingkan rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar tinggi lebih baik dibandingkan



kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

3. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sedang dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem* tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

4. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Direct Instruction* tipe minat belajar tinggi lebih besar dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik

dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah

5. Pada  $H_0 : \mu_1 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar tinggi dan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Direct Instruction* tipe minat belajar tinggi lebih besar dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar tinggi lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang.
6. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sedang dan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Direct Instruction* tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik

dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

7. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar tinggi dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* tinggi lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar tinggi lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi
8. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar tinggi dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* tinggi lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction*

sedang, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar tinggi lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang

9. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* sedang lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* rendah dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah.
10. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* sedang tidak lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang tidak lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi

11. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran CPS dengan minat belajar sedang dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* sedang lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* sedang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang

12. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* sedang lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* rendah dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah.

13. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* rendah tidak lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* tinggi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem*



*Solving* dengan minat belajar sedang tidak lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi.

14. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* rendah tidak lebih baik rerata marginalnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* sedang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah tidak lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang.

15. Pada  $H_0 : \mu_2 = \mu_3$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah dan model *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* rendah lebih baik rerata marginalnya

dibandingkan dengan pembelajaran dengan model *Direct Instruction* rendah dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah.

### **C. Data Hasil Penelitian**

Data riset didapat dari tes, angket serta dokumentasi. Digunakan 2 kelas pada riset ini yakni X MIA 2 berjumlah 32 anak selaku kelas eksperimen, sedangkan X MIA 1 berjumlah 30 anak selaku kelas kontrol. Digunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dikelas eksperimen, serta pada kelas kontrol digunakan model DI. Data yang didapat ialah perolehan skor tes akhir kemampuan memecahkan masalah, kuesioner minat belajar, serta dokumentasi jalannya belajar mengajar. Data yang didapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Hasil *Posttest* Kemampuan Pemecahan Masalah**

Perolehan tes akhir dikelas eksperimen maupun kontrol dipaparkan sebagai berikut:

**Table 4.12**  
**Data Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah**  
**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Hasil Akhir	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Rata-Rata Posttest	X MIA 2	X MIA 1
		82	79

*Bersumber: Perolehan Kalkulasi Tes Akhir Kemampuan Pemecahan Masalah*

Dengan melihat tabel 4.12 diketahui bahwasannya skor kemampuan pemecahan masalah memperlihatkan rata-rata skor tes akhir dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Keadaan ini ditunjukkan dari pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle memberikan pengaruh terhadap kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah. Berikut tersaji perolehan kemampuan pemecahan masalah setiap indikator:

**Tabel 4.13**  
**Perolehan Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap-tiap Indikator Kelas**  
**Eksperimen Dengan Model *Creative Problem Solving* Berbantu Media Pictorial**  
**Riddle**

No	Indikator	No Soal	Presentase	Keterangan
1	Mengidentifikasi Masalah	1, 6, 9	81%	Sangat Baik
2	Mendiagnosis Masalah	8, 10	78%	Baik
3	Merumuskan Alternatif Strategi	2, 4, 7	86%	Sangat Baik
4	Menentukan dan menetapkan strategi pilihan	3	51%	Kurang
5	Melakukan evaluasi	5	74%	Cukup

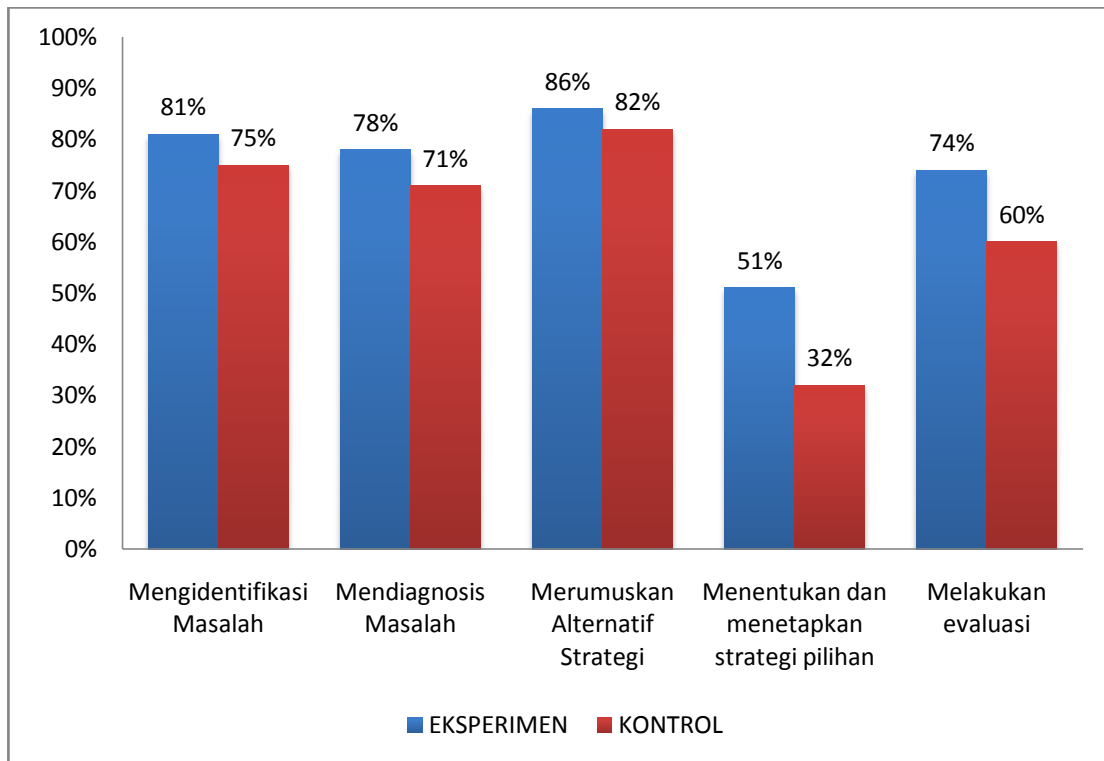
Dengan melihat tabel 4.13 tampak pada indikator merumuskan alternatif strategi yang terdapat disoal bernomor 2, 4, 7 tergolong sangat baik dengan memperoleh presentase nilai paling tinggi yakni 86%. Sedangkan presentase

nilai teramat rendah terdapat pada indikator menentukan dan menetapkan strategi tergolong 51% disoal bernomor 5. Berikut hasil kemampuan pemecahan masalah dipada kelas kontrol:

**Table 4.14**  
**Perolehan Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap-tiap Indikator**  
**Kelas Kontrol Dengan Model Pembelajaran DI**

No	Indikator	No Soal	Presentase	Keterangan
1	Mengidentifikasi Masalah	1, 6, 9	75%	Baik
2	Mendiagnosis Masalah	8, 10	71%	Cukup
3	Merumuskan Alternatif Strategi	2, 4, 7	82%	Sangat Baik
4	Menentukan dan menetapkan strategi pilihan	3	32%	Kurang
5	Melakukan evaluasi	5	60%	Cukup

Dengan melihat tabel 4.14 menunjukkan bahwa perolehan presentase tertinggi terdapat pada indikator merumuskan alternatif strategi yaitu sebesar 82% yang terdapat dinomor 2, 4, 7 tergolong sangat baik. Sedangkan perolehan presentase nilai paling rendah terdapat pada indikator menentukan dan menetapkan strategi dengan presentase 32% pada soal nomor 5. Berikut disajikan perolehan kemampuan pemecahan masalah dikelas eksperimen serta kontrol:



**Diagram 4.1 Presentase Tiap Indikator Kemampuan Pemecahan Maslah Dikelas Eksperimen serta Kontrol SMA Negeri 3 Bandar Lampung**

#### D. Pembahasan

Uji hipotesis pertama hasil perhitungan dengan analisis varians dua jalan sel tak sama didapatkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model konvensional.

Dari uji lanjut yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan uji *Scheff* dengan melihat rata-rata marginalnya pada tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle memberikan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan model *Direct Instruction*.

Kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan *Creative Problem Solving*. Peneliti memberikan motivasi, apersepsi serta menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kepada peserta didik sebelum memberikan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengamati permasalahan yang disajikan oleh pendidik melalui riddle yang telah disiapkan pada lembar diskusi. Langkah ini merupakan langkah pertama yaitu *objective finding* dimana peserta didik diarahkan untuk mengamati serta berdiskusi.

Peserta didik saling berdiskusi serta saling bertukar pendapat tentang fakta-fakta yang ditemukan dari permasalahan tersebut. Lalu peserta didik mendefinisikan kembali atau menyampaikan pendapat yang berkenaan dengan masalah yang ditemukan. Selepas itu gagasan atau ide peserta didik didaftar dalam kelompok untuk melihat kemungkinan menjadi solusi. Setelah ide didaftar lalu peserta didik diarahkan untuk menentukan solusi pemecahan masalah. Langkah terakhir yang harus dilakukan ialah pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan harapan



peserta didik telah mempunyai cara dalam menyelesaikan permasalahan secara kreatif.

Pembelajaran menggunakan model DI jarang aktif dalam pengetahuan awal dan kurang motivasi pada awal pembelajaran sehingga berdampak pada peserta didik kurang dalam mendapatkan pengetahuan yang berdampak pada proses pembelajaran serta pemecahan masalah yang rendah.

Temuan sebelumnya yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian oleh Muhamad Syazali tahun 2015 yang menyatakan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran CPS berbantuan Maple II terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas XI IPA MAN 2 Bandar Lampung.<sup>116</sup> Perbedaan yang signifikan diperoleh dari kemampuan pemecahan masalah lebih efektif menggunakan model pembelajaran CPS dibanding dengan kelas yang memperoleh pembelajaran problem Posing, kelas yang memperoleh model Problem Posing tidak menunjukkan peningkatan yang maksimal.<sup>117</sup> Pada penerapan model pembelajaran CPS, peserta didik dituntut untuk mengembangkan eksplorasi intelektualnya sehingga dapat menyelesaikan soal atau permasalahan dengan teknik yang bervariasi.<sup>118</sup> Ni Nyoman Parwati menyatakan bahwa “Problem solving learning model is different from that which

---

<sup>116</sup>Muhammad Syazali, “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1 (2015), h.97

<sup>117</sup>N. I. Fajariyah,dkk. “Keefektifan Implementasi Model Posing Dan Creative Problem Solving terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Di Smp N 1 Tenganan”, *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN NO 2252-6927, h.27

<sup>118</sup>*Ibid*, h.28

uses direct instructional model. The direct instructional model follows the following steps: presenting an objective and a new material by the teacher, giving examples of problems and discussing them, and finally practice of solving problems".<sup>119</sup> Penelitian selanjutnya yang mendukung penelitian ini yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Hariawan Kamaluddin dan Unggul Wahyono tentang pembelajaran *Creative Problem Solving* di SMA Negeri 4 Palu memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.<sup>120</sup> peningkatan hasil belajar disebabkan penerapan model pembelajaran CPS yang dilengkapi dengan diskusi kelas sehingga membuat peserta didik lebih memahami materi yang dibahas serta mengetahui pemecahan masalah yang paling tepat.<sup>121</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang telah dipaparkan diatas bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah terhadap permasalahan-permasalahan yang ada. Hal ini disebabkan pada tahapan-tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* menekankan kepada

---

<sup>119</sup>Ni Nyoman Parwati, "Local Wisdom-Oriented Problem-Solving Learning Model To Improve Mathematical Problem-Solving Ability ", *Journal of Technology and Science Education*, ISSN: 2014-5349, h.313

<sup>120</sup>Hariawan, Kamaluddin, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Palu", *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, Vol. 1 No.2 ISSN 2338 3240, h.5

<sup>121</sup>Restika Maulidina Hartantia, "Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013", *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 2 (2013), ISSN 2337-9995, h.108

proses berfikir peserta didik sehingga peserta didik dapat mengembangkan proses berfikirnya.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah salah satu model pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pada model pembelajaran ini ditekankan pada memusatkan pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.<sup>122</sup> Sehingga tidak hanya menghafalkan saja, keterampilan pemecahan masalah dapat memperluas proses berfikir.<sup>123</sup> Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang didalamnya peserta didik dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil, selanjutnya peserta didik belajar dalam kelompoknya untuk menyelesaikan persoalan dengan tahapan *Creative Problem Solving* dan diakhir pembelajaran peserta didik perkelompok diminta untuk memaparkan hasil diskusinya.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan sebuah proses penerapan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal.<sup>124</sup> Suatu permasalahan ini biasanya memuat situasi yang mendorong seseorang agar dapat menyelesaikannya. Jonassen menegaskan bahwa seharusnya fokus utama dalam pembelajaran adalah belajar menyelesaikan permasalahan,

---

<sup>122</sup>Siska Candra Ningsih,” Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)”, *Jurnal Mercumatika*, Vol. 1 No. 2 ISSN: 2548-1819 (2017), h. 133

<sup>123</sup>*Ibid*, h.134

<sup>124</sup>M.F.A. Saputra, Mashuri, “Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing”, *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN 2252-6927 (2015), h. 51

sehingga hendaknya didalam belajar kemampuan memecahkan masalah diberikan, dilatihkan, dan dibiasakan sedini mungkin kepada peserta didik.<sup>125</sup>

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh M.F.A. Saputra, Mashuri pada tahun 2015 bahwasannya hasil kemampuan pemecahan masalah peserta didik lebih baik yang menerima model pembelajaran CPS dibandingkan dengan yang menerima model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).<sup>126</sup> Sejalan dengan penelitian M.F.A. Saputra, penelitian yang dilakukan oleh Yopi Ahmad Sofian dan Eka Satya Adila Afriyansah pada tahun 2017 terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang signifikan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Resource Based Learning*.<sup>127</sup> Hasil yang signifikan ini ditunjukkan dari rata-rata nilai posstest kemampuan pemecahan masalah kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dari pada kelas yang menggunakan model *Resource Based Learning*. Hasil penelitian Kasmadi Imam Supardi dan Indraspuri Rahning Putri menunjukkan model CPS berpengaruh terhadap hasil belajar kimia siswa.<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup>Eko Andy Purnomo, Venissa Dian Mawarsari, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning”, *JKPM*, Vol. 1 No 1 ISSN : 2339-2444 (2014), h. 25

<sup>126</sup>M.F.A. Saputra, Mashuri, *Op.Cit*, h. 55

<sup>127</sup>Yopi Ahmad Sofian dan Eka Satya Adila Afriyansah, “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Creative Problem Solving dan Resource Based Learning (Study Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Krija Bhakti Utama Limbangan”, *Jurnal Elemen*, Vol. 3, No. 1 (2017), h.105

<sup>128</sup>Kasmadi Imam Supardi, Indraspuri Rahning Putri, “Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 4, No. 1 (2010), h.580

Hal ini diakibatkan berdasarkan karakteristik dalam tahapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* tampak dalam model pembelajaran ini dapat menuntun peserta didik dalam mengembangkan seluruh keterampilan serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* menjadi berpusat pada peserta didik sehingga pendidik dapat mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran sehingga peserta didik dilatih untuk berfikir memunculkan ide-ide sesuai materi yang dipelajari. Berdasarkan dari tahapan yang terdapat dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* terlihat bahwasannya model *Creative Problem Solving* dapat menuntun peserta didik dalam menuntun peserta didik untuk mengembangkan seluruh keterampilan sehingga dapat melatih kemampuan pemecahan masalah.

Untuk pengujian hipotesis kedua hasil perhitungan dengan analisis varians dua jalan sel tak sama mendapatkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sehingga disimpulkan bahwa  $H_{0B}$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah.

Dari uji lanjut yang terdapat pada tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rerata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan dengan rerata marginal kemampuan pemecahan



masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

Keberhasilan ini selain didukung oleh penggunaan model pembelajaran, juga didukung oleh minat dalam belajar yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Hurlock menyatakan bahwasanya minat adalah salah satu pendorong psikologi serta sumber motivasi dalam mencapai tujuan yang diinginkan oleh seseorang.<sup>129</sup> Minat diartikan sebagai sebuah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada mata pelajaran maupun pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi tersebut.<sup>130</sup> Dengan perasaan senang tersebut peserta didik dalam belajar akan lebih berkonsentrasi. Konsentrasi merupakan akibat dari perhatian peserta didik sehingga akan menimbulkan minat terhadap sesuatu dan apabila peserta didik memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu maka peserta didik akan berkonsentrasi terhadap mata pelajaran tersebut. Sehingga peserta didik tidak akan bosan menekuni sesuatu apabila ia memang berminat terhadapnya.<sup>131</sup> Dengan demikian minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang ada didalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>129</sup>Wahyu Purwanto,dkk. “Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, Jurnal Pendidikan, Vol.1 No. 9 (2016), h.1702

<sup>130</sup>Jatmiko, “Eksperimen Model Pembelajaran Think-Pair-Share Dengan Modul(Tps-M) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 3 No. 2 (2015), h.420

<sup>131</sup>*Ibid*, h. 420



Temuan yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ruslan Laisouw yang menyatakan bahwa peserta didik dengan minat belajar tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan minat belajar sedang, sedangkan peserta didik dengan minat belajar sedang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan minat belajar rendah.<sup>132</sup> Maka dari itu semakin tinggi minat belajar akan diikuti oleh semakin baiknya hasil belajar peserta didik.<sup>133</sup> Sejalan dengan pernyataan tersebut minat belajar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sedangkan minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.<sup>134</sup> Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Siti Komariyah, dkk yaitu peserta didik dengan minat belajar tinggi lebih unggul memiliki pemahaman konsep dalam pemecahan masalah.<sup>135</sup>

Untuk pengujian hipotesis ketiga hasil perhitungan dengan analisis varians dua jalan sel tak sama mendapatkan  $F_{ab_{hitung}} > F_{ab_{tabel}}$  sehingga disimpulkan bahwa  $H_{0B}$  ditolak. Artinya terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

---

<sup>132</sup>Berhan Mustaqim, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Mood Understand Recall Detect Elaborate Review (MURDER) Pada Materi Pokok Logaritma ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas X SMK Se Kabupaten Karanganyar", h.294

<sup>133</sup>Wahyu Purwanto, dkk, *Op.Cit*, h.1702

<sup>134</sup>Roida Eva Flora Siagian, "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, ISSN: 2088-351X, h.126

<sup>135</sup>Siti Komariyah, dkk. "analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa", *Jurnal LP3M*, Vol. 4 No. 1 (2018), h.6

Dari uji lanjut yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan uji Scheff dengan melihat rata-rata marginalnya pada tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rata-rata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata marginal kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar sedang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan tipe minat belajar rendah.

Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar.<sup>136</sup> Tetapi penemuan dari Jatmiko tidak sejalan dengan penemuan sebelumnya karena tidak adanya interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap prestasi belajar peserta didik.<sup>137</sup>

Peserta didik yang diberi perlakuan dengan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan minat belajar tinggi kemampuan pemecahan masalahnya lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar sedang dan rendah. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar tinggi lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibandingkan peserta didik yang memiliki

---

<sup>136</sup>Ira Vahlia, dkk. "Efektivitas Pendekatan Saintifik Berbasis group Investigation dan Discovery Learning Ditinjau Dari Minat Belajar Mahasiswa", Vol. 6 No. 1 ISSN 2089-8703 (2017), h.134

<sup>137</sup>Jatmiko, "Eksperimen Model Pembelajaran Think-Pair-Share Dengan Modul(TPS-M) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 3 No. 2 (2015), h.422

minat belajar tinggi, sedang, rendah pada model *Direct Instruction*. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan minat belajar tinggi memiliki ketertarikan terhadap suatu pembelajaran. Sehingga peserta didik akan mendalami suatu pelajaran secara mendetail, selanjutnya akan mudah menguasai serta memahami pelajaran.<sup>138</sup> Sehingga peserta didik dengan minat belajar tinggi lebih unggul memiliki pemahaman konsep dalam pemecahan masalah.<sup>139</sup> Selain itu, penelitian diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan hasil belajar peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi hasil belajarnya lebih tinggi dari peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.<sup>140</sup>

Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibanding peserta didik yang memiliki minat belajar rendah, tetapi tidak lebih baik dengan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar sedang lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibanding peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah pada model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini dikarenakan strategi ataupun model

---

<sup>138</sup>Dafid Slamet Setiana, Jailani, “Komparasi Metode CTL dan Open-Ended dengan Gaya Belajar Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2 ISSN: 1978-4538(2013) , h.137

<sup>139</sup>Siti Komariyah, dkk. *Op.Cit*, h.6

<sup>140</sup>Baso Intang Sappaile, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discoverry Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMP Negeri di Kota Rantepao”, *Jurnal Of Mathematic*, Vol. 2, No. 2 (2018), h.260

belajar merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar.<sup>141</sup> Model pembelajaran ialah salah satu dorongan yang dapat merangsang peserta didik dalam proses pembentukan kreativitasnya dalam memecahkan masalah.

Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* yang memiliki minat belajar rendah lebih rendah kemampuan pemecahan masalahnya dibanding peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dan sedang. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* dengan minat belajar rendah lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah pada model pembelajaran *Direct Instruction* tetapi tidak lebih baik pada minat belajar tinggi dan sedang. Hal ini dikarenakan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah. Rendahnya minat belajar ini menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir.<sup>142</sup>

Peserta didik yang diberi pelajaran dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar tinggi kemampuan pemecahan masalahnya lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar sedang dan rendah. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar

---

<sup>141</sup>Siti Nursiami, Soeprodo, "Keefektifan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantu Flash Interaktif Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 9, No. 1 (2015), h.1141

<sup>142</sup>Eka Fitriah, "Implementasi Model *Creative Problem Solving* Bervisi Sets Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Kreativitas Siswa SMA Berbasis Pesantren", *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 2 Edisi 2 (2013), h.6

tinggi lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah pada model *Creative Problem Solving* tetapi tidak lebih baik pada minat belajar tinggi dan sedang. Hal ini dikarenakan selain dari penggunaan model pembelajaran factor psikologis peserta didik juga sangat berpengaruh. Sifat rasa ingin tahu yang besar pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi mengakibatkan peserta didik kaya informasi sehingga berguna dalam menyelesaikan permasalahan khususnya pada mata pelajaran biologi.<sup>143</sup>

Peserta didik yang diberi pelakuan dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang kemampuan pemecahan masalahnya lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah tetapi tidak lebih baik dengan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar sedang lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah pada model *Creative Problem Solving* tetapi tidak lebih baik pada minat belajar tinggi dan sedang. Hal ini menjadi bahan pertimbangan bahwasannya model pembelajaran dalam merangsang peserta didik dalam proses pembentukan minat, selain itu juga dapat dijadikan bahan dalam pengelompokan minat belajar tinggi, sedang dan rendah.

Peserta didik yang diberi pelakuan dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah lebih rendah dibanding peserta didik yang memiliki minat

---

<sup>143</sup>Asri Nafi'a Dewi, dkk. "Pengaruh Model Active Knowledge Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMAN 2 Karanganyar", *Jurnal Nasional IX Pendidikan Biologi FKIP UNS*, h.32



belajar tinggi dan sedang. Peserta didik yang diberi pembelajaran dengan model *Direct Instruction* dengan minat belajar rendah lebih rendah kemampuan pemecahan masalahnya dibanding dengan peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah pada model *Creative Problem Solving*. Hal ini diakibatkan dalam proses pembelajaran model DI hanya bersifat transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik sehingga berakibat pada peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pengkonstruksian pengetahuan dalam diri. Selain itu peserta didik juga cenderung menghafal fakta dan konsep tanpa mengetahui fakta serta konsep tanpa mengetahui bagaimana hal itu terbentuk sehingga kemampuan pemecahan masalah rendah karena tidak diaktifkan selama kegiatan pembelajaran. Sehingga membuktikan bahwasannya peserta didik yang diberi model CPS memiliki aktivitas belajar lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional.<sup>144</sup>

Minat belajar dipengaruhi juga oleh keterampilan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media *Pictorial Riddle* ini dapat dipergunakan dalam mengkategorikan minat belajar peserta didik yang digolongkan kedalam minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Minat sangat berhubungan dengan dorongan, motivasi serta reaksi emosional.<sup>145</sup> Maka dari itu

---

<sup>144</sup>Siti Nursiami. *Op.Cit*, h.1446

<sup>145</sup>Wahyudin Sutikno, A. Isa, "Keefektifan Pembelajaran Berbantu Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa", *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, ISSN: 1639-1246, h.59



minat belajar seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan akan mempengaruhi dalam proses pembelajaran, dengan memiliki minat belajar yang tinggi maka peserta didik akan terdorong dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwasannya: (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan kelas yang menggunakan model Direct Instruction. (2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, rendah. (3) terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle dengan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Pada kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle pada materi keanekaragaman hayati. Peserta didik belajar dengan tahapan-tahapan pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, acceptance finding. Peserta didik lebih berperan aktif pada tiap tahapan pembelajaran, dalam diskusi kelompok, serta saling bertukar pikiran dalam merumuskan ide-ide dalam diskusi sehingga kemampuan berpikir peserta didik berkembang. Pendidik menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta

didik sehingga pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik apabila terdapat kesulitan. Hasil belajar peserta didik ini dipengaruhi juga oleh kesiapan dari peserta didik itu sendiri.

Pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi keanekaragaman hayati. Pembelajaran dengan menggunakan model *Direct Instruction* terlihat beberapa peserta didik kurang antusias dan pasif. Dalam proses menggunakan model *Direct Instruction* pendidik memberikan teori-teori kepada peserta didik secara langsung. Pembelajaran dengan menggunakan *Direct Instruction* membuat peserta didik memunculkan ide yang dimiliki dan berakibat pada kemampuan berpikirnya sehingga kemampuan pemecahan masalah tidak berkembang. Selain itu terdapat beberapa dari peserta didik yang mencatat dan memperhatikan tetapi ada juga yang sibuk mengobrol sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Sejalan dengan hal ini terdapat jurnal yang menyatakan bahwasannya pembelajaran dengan ceramah atau konvensional kurang interaktif serta komunikatif sehingga akan mengakibatkan peserta didik yang kurang aktif.<sup>146</sup>

Perolehan nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata pada indikator melakukan evaluasi dalam kategori cukup yaitu sebesar 74%, indikator mendiagnosis masalah dalam kategori baik sebesar 78%, indikator mengidentifikasi masalah dan merumuskan alternative

---

<sup>146</sup>Rizki Wulandari, Antonius Tri Widodo, "Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 7, No. 1 (2013), h.1084

strategi kategori sangat baik sebesar 81% dan 86%, indikator menentukan dan menetapkan strategi pilihan dalam kategori kurang sebesar 51%.

Perolehan nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol memperoleh rata-rata pada indikator melakukan evaluasi dalam kategori cukup yaitu sebesar 60%, indikator mendiagnosis masalah dalam kategori cukup sebesar 71%, indikator mengidentifikasi masalah dalam kategori baik sebesar 75%, indikator merumuskan alternative strategi kategori sangat baik sebesar 82%, indikator menentukan dan menetapkan strategi pilihan dalam kategori kurang sebesar 32%.

Hasil perolehan nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Pada kelas kontrol perolehan rata-rata 79, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata kemampuan pemecahan masalah 82. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah. Ketercapaian yang berbeda ini disebabkan pada kelas kontrol peserta didik hanya menerima materi dari pendidik yang mengakibatkan nilai dari masing-masing indikator kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model yang menekankan dalam pengajaran serta keterampilan peserta didik dalam

memecahkan masalah.<sup>147</sup> Pada pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* peserta didik dituntut untuk aktif agar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik mengeluarkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang belum mereka temui.

Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat dikembangkan dengan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* khususnya pada materi pelajaran biologi. Pembelajaran dengan menggunakan *Creative Problem Solving* belum pernah diterapkan sehingga hasil belajar belum optimal. Selain itu pengukuran terhadap kemampuan pemecahan masalah pun belum dilakukan oleh pendidik.

Saat pembelajaran berlangsung dikelas eksperimen peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran tetapi masih ditemukan kendala yaitu peserta didik belum terbiasa melakukan tahapan dalam langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan mandiri, hal ini ditunjukkan dari peserta didik masih sering bertanya dan meminta tuntunan dari pendidik sehingga peneliti menuntun peserta didik dalam melakukan tahapan pemecahan masalah.

Pada kelas kontrol terlihat bahwasanya peserta didik kurang antusias dan masih banyak yang terlihat pasif karenadalam pembelajaran pendidik hanya memberikan hanya memberikan teori berupa materi secara langsung kepada peserta didik. peneliti mendominasi pembelajaran dikelas sedangkan peserta didik

---

<sup>147</sup>Teguh Panji Lestari, Deddy Sofyan, “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dan Konvensional”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 3 (2013), h.180

hanya mendengar dan menerima informasi. Pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan model DI membuat peserta didik sulit untuk mengemukakan ide-ide yang dimiliki sehingga kemampuan pemecahan masalahnya kurang berkembang.

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwasannya minat belajar peserta didik kategori tinggi lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibanding peserta didik dengan minat belajar sedang, sedangkan minat belajar sedang lebih baik kemampuan pemecahan masalahnya dibandingkan dengan minat belajar rendah. Hasil yang didapatkan ini sesuai dengan teori bahwasannya minat belajar sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar peserta didik pada materi keanekaragaman hayati di SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Bedasarkan ulasan data beserta pengecekan hipotesis yang sudah dilakukan, hingga berhasil disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media pictorial riddle dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.
2. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media pictorial riddle pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, rendah.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media pictorial riddle dengan minat belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

#### **B. Saran**

Berkaitan dengan pembahasan hasil penelitian, pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle



terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar peserta didik, maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat dikembangkan dengan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah rendah dapat diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media Pictorial Riddle untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah menjadi lebih baik.
3. Perbedaan kemampuan pemecahan masalah dikarenakan terdapat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik.
4. Meskipun demikian masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini yakni terdapat tahapan-tahapan *Creative Problem Solving* yang masih sulit untuk dilakukan oleh peserta didik maka dari itu diharapkan untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengkaji lebih jauh model pembelajaran ini sehingga dalam penerapannya mendapatkan hasil yang jauh lebih baik dari penelitian ini, untuk menciptakan peserta didik yang kreatif serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Belajar. 2009.
- Alamsyah Said. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences*. Jakarta : Prenadamedia. 2015.
- Ana Asnita. *Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X SMA PGRI Padang Cermin*. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung, Tahun 2013
- Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013
- Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruuz Media. 2014
- Asri Nafi'a Dewi, dkk. Pengaruh Model Active Knowledge Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMAN 2 Karanganyar, *Jurnal Nasional IX Pendidikan Biologi FKIP UNS*
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Baso Intang Sappaile, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discoverry Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMP Negeri di Kota Rantepao, *Jurnal Of Mathematic*, Vol. 2, No. 2, 2018
- Berhan Mustaqim, Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Mood Understand Recall Detect Elaborate Review (MURDER) Pada Materi Pokok Logaritma ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas X SMK Se Kabupaten Karanganyar
- Dafid Slamet Setiana, Jailani, Komparasi Metode CTL dan Open-Ended dengan Gaya Belajar Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2 ISSN: 1978-4538, 2013
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2012.
- Dian Marlinsari. Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Dengan Media Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura. 2013

- Eka Fitriah, Implementasi Model Creative Problem Solving Bervisi Sets Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Kreativitas Siswa SMA Berbasis Pesantren, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 2 Edisi 2, 2013
- Eko Andy Purnomo, Venissa Dian Mawarsari, Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning, *JKPM*, Vol. 1 No 1 ISSN : 2339-2444, 2014
- Farida Herawati. Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Kejuruan Merakit Komputer Pc Menggunakan Metode Demonstrasi Dengan Jobsheet Dan Gambar Siswa Tingkat X Multimedia 1 Semester Genap SMKN 1 Tanjung Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Langsung*. Vol. 3 No. 2 (2016),
- Hamzah B Uno. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: PT Bumi Aksara 2014.
- Hamzah B Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2012.
- Hamzah Dan Mohammad Nurdin. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Hariawan, Kamaluddin, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Palu, *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, Vol. 1 No.2 ISSN 2338 3240
- Ira Vahlia, dkk. Efektivitas Pendekatan Saintifik Berbasis group Investigation dan Discovery Learning Ditinjau Dari Minat Belajar Mahasiswa, Vol. 6 No. 1 ISSN 2089-8703, 2017
- Jatmiko, Eksperimen Model Pembelajaran Think-Pair-Share Dengan Modul(TPS-M) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 3 No. 2, 2015
- Jumanta Hamdayama. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2014.
- Kasmadi Imam Supardi, Indraspuri Rahning Putri, Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 4, No. 1, 2010
- Khairun Nisak. *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di SMPN 2 Indra Jaya*

- Sigli, *Skripsi Prodi Pendidikan Matematika*. Universitas Islam Ar-Raniry Darussalam. 2016.
- Kristianingsih dkk. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode Pictorial Riddle Pada Pokok Bahasan Alat- Alat Optik Di Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, ISSN: 1693-1246. 2010.
- Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara. 2012.
- M.F.A. Saputra, Mashuri, Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing, *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN 2252-6927, 2015
- Miftahul huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Muhammad Syazali, Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, 2015
- Muhammad Yaumi. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. Jakarta: Dian Rakyat. 2012.
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Dalam Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati. 2002
- Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2013.
- N. I. Fajariyah,dkk. Keefektifan Implementasi Model Posing Dan Creative Problem Solving terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Di Smp N 1 Tenganan, *Unnes Journal of Mathematics Education*, ISSN NO 2252-6927
- Nike Jayanti Ulandari. *Pengaruh Model Group Investigation (GI) Berbasis Kasus Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan SMA Negeri 10 Bandar Lampung*. (Skripsi Pendidikan Biologi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampun., 2013).
- Ni Nyoman Parwati, Local Wisdom-Oriented Problem-Solving Learning Model To ImproveMathematical Problem-Solving Ability ,*Journal of Technology and Science Education*, ISSN: 2014-5349

- Ocha Febriana. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Concept Map Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. (Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung. Tahun 2013).
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012.
- Restika Maulidina Hartantia, Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 2, 2013, ISSN 2337-9995
- Ridwan Abdullah Sani. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- Rizki Wulandari, Antonius Tri Widodo, Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 7, No. 1, 2013
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik Dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015.
- Roida Eva Flora Siagian, Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Jurnal Formatif*, ISSN: 2088-351X
- Samidi, Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/2014. *Jurnal Edutech*. Vol.1 No 1 maret 2015. Issn 2442-6024.
- Siska Candra Ningsih, Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS), *Jurnal Mercumatika*, Vol. 1 No. 2 ISSN: 2548-1819, 2017
- Siti Komariyah, dkk. Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa, *Jurnal LP3M*, Vol. 4 No., 2018
- Siti Nursiami, Soeprodjo, Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantu Flash Interaktif Terhadap Hasil Belajar, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 9, No. 1, 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&.* Bandung: Alfabeta. 2017.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012.



- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2013.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2013.
- Suryosebroto. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Syaiful Bahri Djamrah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Syaiful Sagala. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Slameto. *Belajar Dan Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. 2003.
- Teguh Panji Lestari, Deddy Sofyan, Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dan Konvensional, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 3, 2013
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012
- Wahyu Purwanto,dkk. Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, Vol.1 No. 9, 2016
- Wahyudin Sutikno, A. Isa, Keefektifan Pembelajaran Berbantu Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, ISSN: 1639-1246
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2014.
- Yuda Purnama Putra. *Penggunaan Model Pembelajaran Cretive Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Kreatif Serta Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP*. (Tesis Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pasundan Bandung. 2016)
- Yopi Ahmad Sofian dan Eka Satya Adila Afriyansah, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Creative Problem Solving dan Resource Based Learning (Study Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Krija Bhakti Utama Limbangan*, *Jurnal Elemen*, Vol. 3, No. 1, 2017